掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.233

特快专递

天空机士罗迪亚 3DS

交响旋律 勇者斗恶龙 3DS

苍翼默示录 刻之幻影 扩张版 PSV

新专栏火热推出！

编看编享

妖物志

生化禁区

游剧场

《枪弹辩驳》小说

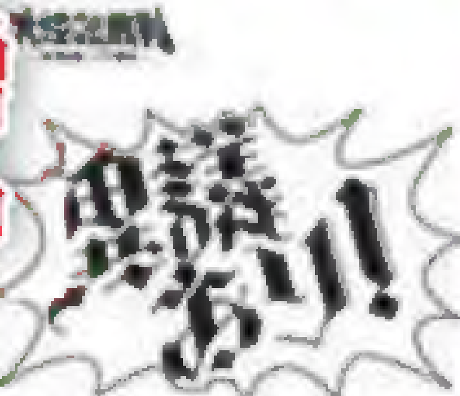
超高中级的礼物

攻略透解

异度之刃 New 3DS

第3次超级机器人大战Z 天狱篇 PSV

赠品



《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》主题擦镜布

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.233电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式： 在2015年6月6日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击“《掌机王SP》VOL.233电子回函”并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

特等奖



2名 索尼国行首发纪念马克杯

纪念奖



1名 3DS直插电源



1名 索尼国行首发纪念记事本



1名 《刀剑神域》文件夹



1名 3DS触控笔

《掌机王SP》第231辑中奖名单

一等奖1名 3DS e商店/PSN点卡

上海市	沈葆唯

二等奖2名 PSV《暗魂献祭》同捆包（1名） 《命运石之门》官方画集（1名）

茂名市	黎建锋
玉林市	李春兰

三等奖3名 掌机周边（2名） 《刀剑神域》文件夹（1名）

武汉市	袁雅婷
宁波市	陈府延
石家庄市	赵宇杰

《掌机王SP》第231辑DVD问答—中奖名单



3名 3DS LL硬壳包

南宁市	李仕政
北京市	张剑
南宁市	凌贤

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

P94 攻略透解

历时7年的多元战争在此完结！

系统详解
实用资料
《连狱篇》&《天狱篇》全关卡攻略
隐藏要素

第3次超级机器人大战Z 天狱篇 PSV

P145 攻略透解

上古巨神之战，
今日了断！

系统详解
角色分析
全技能及术式列表
全成就一览
主线流程

异度之刃 New 3DS

P211 专题企划

我们处在一个科技高速发展的时代。
本辑专题，我们来盘点游戏中那些从科幻走入现实的科技！

科幻成真——盘点游戏世界中成为现实的黑科技



封面用图：《异度之刃》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.233

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：D4O9lr



目录

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

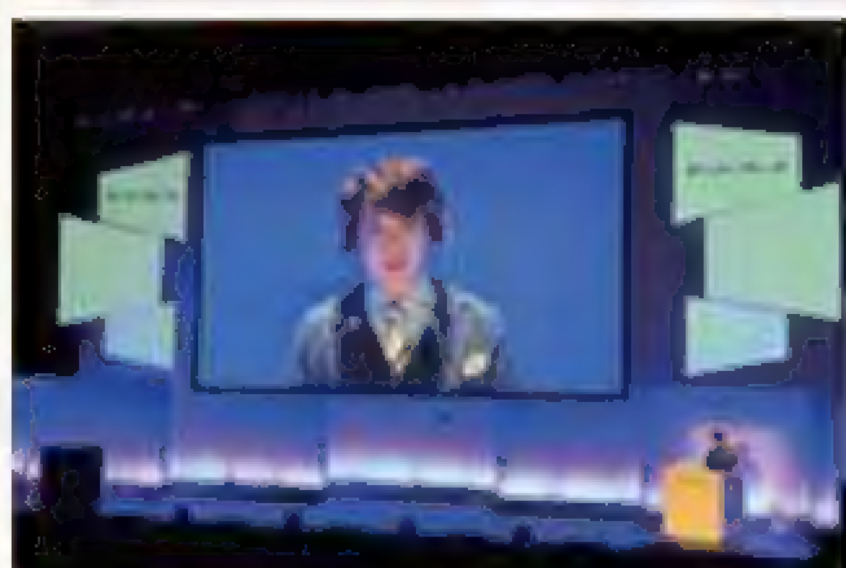
1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

事件 EVENT

Level-5发布会气势如虹，《妖表》锁定美国市场



4月7日，在社长日野晃博的带领下，Level-5的新作发布会于东京巨蛋表演厅隆重召开。会上公布了一系列以掌机和智能手机为平台的作品，其中既有令人惊喜的全新IP，也有让部分掌机玩家略感失望的决策。

从3DS起家的“《幻想生活》系列”正统续作《幻想生活2 双月与神之村》宣布仅登陆手机平台，预定于今年夏天开服。而在我们的“发售表”上挂了很久、让无数玩家苦等的《雷顿教授7》也直接改为仅面向iOS/Android配信，该作将延续系列的世界观，从时下流行的推理游戏《人狼》汲取灵感，游戏形式会焕然一新。而Level-5围绕本社最大的摇钱树——《妖怪手表》，更是将展开一系列企划，除了新的游戏作品外，手机上也会推出《妖怪大辞典》等软件，动画方面则会在7月迎来第二季的全新故事。下面一起来看看确定登陆3DS平台的游戏新作。

《妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队》



《妖怪手表 破坏者》（妖怪ウォッチバスターズ）原本是收录在《妖怪手表2》中的一个共斗游戏模式，却意外地具有相当高的人气，而在听取了玩家的要求后，Level-5决定将其独立出来并大幅扩充，作成一款允许4人同乐的ACT。玩家可以操作各式各样的妖怪，通过本地或网络联机与同伴共同挑战强大的BOSS。本作遵循“优良传统”将分为《赤猫团·白犬队》两个版本于7月11日发售，实体版内含特制徽章，读取QR码可挑战强力的限定BOSS，下载版则分别附带“猫魔女”、“猫骑士”作为特典。而在与《妖怪手表2》的三个版本联动后，还能追加“地缚猫S”等不同的可操作妖怪。

《妖怪三国志》



今年是Koei Tecmo Games的老牌SLG“《三国志》系列”30周年纪念，而首款公布的游戏作品却不是《三国志13》，而是这款与《妖怪手表》合作后诞生出的《妖怪三国志》。根据“《三国志》系列”总制作人襟川阳一所述，这次合作是日野晃博在2014年提出的。包括地缚猫、私语者在内的众多妖怪将分为三个阵营，展开一场三足鼎立的大混战。游戏目前公开的内容非常有限，仅能确定类型为SLG，且由擅长模拟战略类游戏的KT负责开发。

《妖怪手表3》

《妖怪手表2》三个版本的销量已达600万，相关产品的市场规模也突破2000亿日元，获得的奖项更是无数。作为日本新生代的“怪物级”游戏，《妖怪手表3》无疑是发布会





上最惹人关注的焦点。而新作的舞台将从日本转移到美国，女主角未空稻穗（イナホ）由悠木碧担当配音，陪伴在她身边的妖怪则是一只兔子形态的“USA兔（USAピョン）”，而其他新妖怪的设计也明显融入了更多的西方元素。主人公所佩戴的妖怪手表则进化为“妖怪手表U原型”，将拥有更为强大的机能。

此外，《妖怪手表》动画版第二季将于7月开播，3代的女主角和新妖怪都会在动画版中率先登场，而全新的剧场版则预定于12月上映。为了打开北美市场，除了新作将委托任天堂发售美版外，《变形金刚》玩具的制造厂商Hasbro将负责《妖怪手表》相关玩具在北美的推广，预定于2016年春全面启动。

《点心世界》



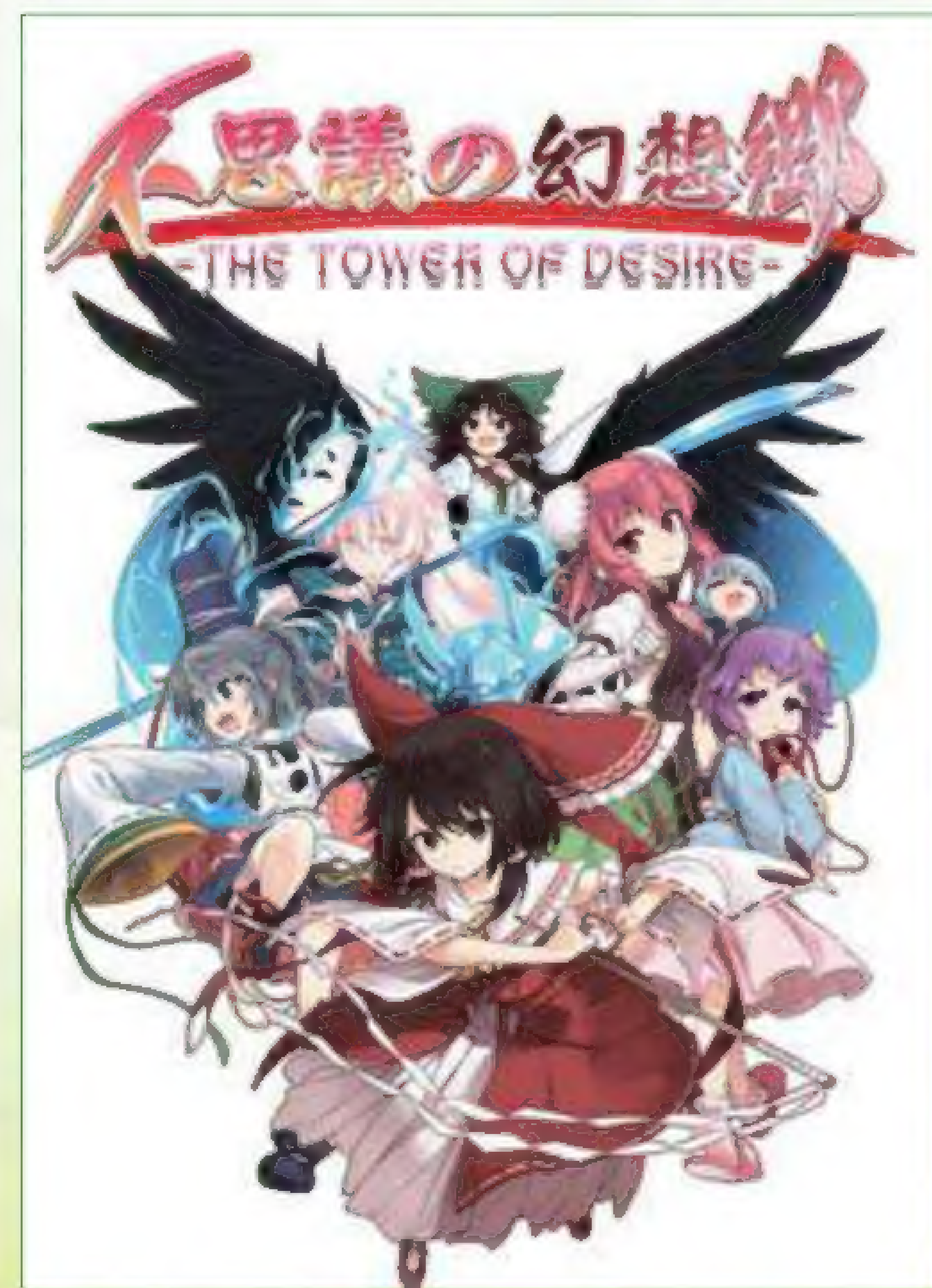


《点心世界》（スナックワールド）是Level-5继《雷电十一人》、《纸盒战机》、《妖怪手表》后的第4个跨媒体大型企划。游戏的剧情发生在幻想世界，但会融入手机、便利店等现代要素。为了建设大型娱乐设施，主人公所在的村落被勒令搬迁，在拒绝了无理的要求后，村庄竟然在瞬间就被毁灭。失去了一切的主人公查普（チャップ）在忍住悲伤后，决心展开复仇之旅……

预定登陆3DS和智能手机平台的本作将同步推出搭载NFC芯片的周边玩具，让玩具与游戏联动后，就能在出现的地图中得到截然不同的装备。游戏世界中的装备将分为不同的品牌，而现实世界也会根据玩具推出不同的品牌商店，便于玩家收集自己喜欢的装备。

软件 SOFTWARE

“东方”登陆PSV，仅发售下载版



“东方Project”的二次创作作品《不可思议的幻想乡》此前曾宣布将移植PSV平台，而Aqua Style官方终于在4月10日通过niconico直播的形式宣布，《不可思议的幻想乡 欲望之塔》的发售日为6月25日。本作将在PC版《不可思议的幻想乡3PLUS》的内容基础上大幅强化，追加新同伴、新系统以及新剧情，当然也对应奖杯系统。注意，本作仅会在日服推出数字下载版，定价4600日元（不含税）。即使是预约生产制的限定版，附带的也是游戏的下载码，并不包含实体卡带。





一口气公布这么多新作，看来Level-5今年又要凭借“《妖表》系列”数钱数到手抽筋了。

软件
SOFTWARE

《怪物猎人》另辟蹊径，剑走偏锋推出RPG



在4月12日召开的“怪物猎人祭'15决胜大会”上，Capcom突然宣布了系列最新作《怪物猎人 物语》（モンスターハンター ストーリーズ）的相关信息，本作登陆3DS平台并将于2016年发售，游戏类型则是让所有人都大吃一惊的RPG。游戏将沿袭《MH》庞大而完整的世界观，并强调怪物与猎人之间的羁绊。虽然艾鲁猫的画风让人觉得有哪里不对，但相信作为系列首款RPG的本作值得粉丝们期待。





周边
GOODS

《火纹》促销手段多，卡片附带DLC



4月14日，在东京秋叶原召开的《火焰之纹章0》发布会上，官方首次宣布本集换式卡牌游戏将会与同期发售的3DS游戏《火焰之纹章if》展开联动。预定于6月25日上市的预组“暗黑战争篇”和“觉醒篇”将分别附带马尔斯（マルス）和露姬娜（ルキナ）的角色下载码，以后陆续发售的补充包则预定会收录密涅瓦（ミネルバ）的角色下载码。在《火纹if》中利用下载码，玩家就可以在新作里使用这些经典角色了！

软件
SOFTWARE

《太鼓之达人》Vita版，众多游戏齐客串

4月22日，BNE宣布“《太鼓之达人》系列”最新作将于7月9日登陆PSV平台，而官方中文版也会同步推出。《太鼓之达人 V版》预定收录超过80首歌曲，在融入RPG要素的“Quest模式”中，玩家要通过演奏击败强敌。包括《伊苏》、《英雄传说 闪之轨迹》、《铁拳》、《噬神者2 狂怒解放》、《偶像大师》、《暗杀教室》等众多作品的角色都会客串参与本作，发动效果各异的必杀技为玩家提供援护。





《火纹if》的限定版已被炒到天价，这又来了个卡片附带DLC，钱包君受不了哦……

软件 SOFTWARE

《洛克人》精神续作九月来袭，掌机版发售日尚未决定



由"洛克人之父"稻船敬二领衔开发的《神威9号》与此前的3DS游戏《蓝色雷霆闪电枪》一样，被粉丝们视为《洛克人》的"精神续作"。本作此前通过Kickstarter网站众筹到了380万美元的资金，如今也终于确定了发售时间——游戏将于9月15日率先于北美开卖，其他地区则会在9月18日同步发售，登陆以PS4、XOne为首的主机以及PC平台。虽然确认会登陆3DS和PSV，但掌机版的具体发售时间尚不明朗。数字版售价19.99美元，零售版售价29.99美元，后者将同捆DLC——女性角色Ray的相关内容下载码。此前曾参与过筹款的玩家都能免费获赠此DLC。

软件 SOFTWARE

《跨界计划2》震撼公布，三大厂商更多作品参战





由Capcom、SEGA Games和BNE三大厂商的游戏角色联袂出演的S·RPG《跨界计划》在公布之初就受到了众多玩家的关注，该作虽然在节奏和系统等方面存在一定问题，但还是凭借高人气的参战作品突破10万大关。如今《跨界计划2 勇敢新世界》（プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド）正式公布，虽然系统方面的详情尚未公开，但更多参战作品已足够吸引玩家的眼球，具体请参看下表（带☆号的是首次参战）。游戏依旧由Monolith Soft负责开发，预定于今年秋天登陆3DS平台。

Capcom	SEGA Games	BNE
生化危机 启示录	☆如龙 终焉	☆灵魂能力V
☆生化危机 6	《VR 战士》系列	宵星传说
《鬼泣》系列	《樱大战》系列	《铁拳》系列
《洛克人 X》系列	☆ Shinobi 忍	.hack//
☆《出击飞龙》系列	—	☆ .hack//G.U.

软件 SOFTWARE

《生化》终登索系掌机，《启示录2》确定今夏配信



"《生化危机》系列"的最新作《启示录2》已经于3月19日全面登陆家用机和PC平台，然而早在去年SCE发布会上就已公布的PSV版却始终没有消息，这也让不少掌机玩家心急如焚。PlayStation官方终于在4月11日发布微博，确认本作的PSV版将在今年夏天于PS商店推出下载版。游戏的移植工作由开发了PSP版《僵尸大亨》的Firima工作室负责，PSV版将收录目前已公布的所有章节和DLC，并对应体感瞄准操作。不过突击模式初期只能单人游玩，需要等日后更新补丁才能对应本地或在线联机。


看到《跨界计划》就想起茫茫多的杂兵，不过新参战作品有惊喜。

栏目主持：白菜

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP10

相比本家《智龙迷城Z》首周怒爆53万的销售佳绩，《超级马里奥兄弟版》初动只有18万套不到，但即便如此也顺利拿下了当周的日本销量冠军。位居第二、三位的《勇气2 最终境界》与《女生风格3 闪亮装扮》则分别是上周和上上周的霸主，在本周也维持着良好的销售势头。PSV方面依然没有太大起色，静静等待着夏季的小爆发。

软件销量（日本） 2015年4月27日～5月3日

排名	中文名	原名	厂商	类型	发售日	价格	状态	本周销量	累计销量	消化率	平台
1	智龙迷城 超级马里奥兄弟版	PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION	Gungho	RPG	2015年4月29日	4320日元	NEW	17万7963套	17万7963套	40%以上	3DS
2	勇气2 最终境界	ブレイブリーセカンド エンドレイヤー	Square Enix	RPG	2015年4月23日	6458日元	NEW	2万5417套	12万2637套	60%以上	3DS
3	女生风格3 闪亮装扮	GIRLS MODE 3 キラキラ☆コーデ	Nintendo	SLG	2015年4月16日	5076日元	NEW	2万5343套	11万0399套	60%以上	3DS
4	我的世界 PSV版	Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCEJA	ETC	2015年3月19日	2592日元	↑	1万4643套	12万8235套	80%以上	PSV
5	ToHeart2 迷宫旅人	トゥハート2ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	2015年4月30日	5184日元	NEW	1万3599套	1万3599套	80%以上	PSV
6	路人女主的养成方法 祝福之花	冴えない彼女の育てかた -blessing flower-	5pb.	AVG	2015年4月30日	7344日元	NEW	1万2139套	1万2139套	60%以上	PSV
7	东京新世录 巴别塔行动	东京新世录 オペレーションバベル	5pb.	RPG	2015年4月30日	6264日元	NEW	8503套	8503套	60%以上	PSV
8	交响旋律 勇者斗恶龙	シアトリズム ドラゴンクエスト	Square Enix	MUG	2015年3月26日	6264日元	↓	7428套	9万6500套	60%以上	3DS
9	暗杀教室 杀老师大包围网	暗杀教室 殺せんせー大包囲網！！	BNE	ACT	2015年3月12日	6145日元	NEW	7235套	6万3554套	80%以上	3DS
10	妖怪手表2 真打	妖怪ウォッチ2 真打	Level-5	RPG	2014年12月13日	4968日元	↓	7088套	257万9663套	80%以上	3DS

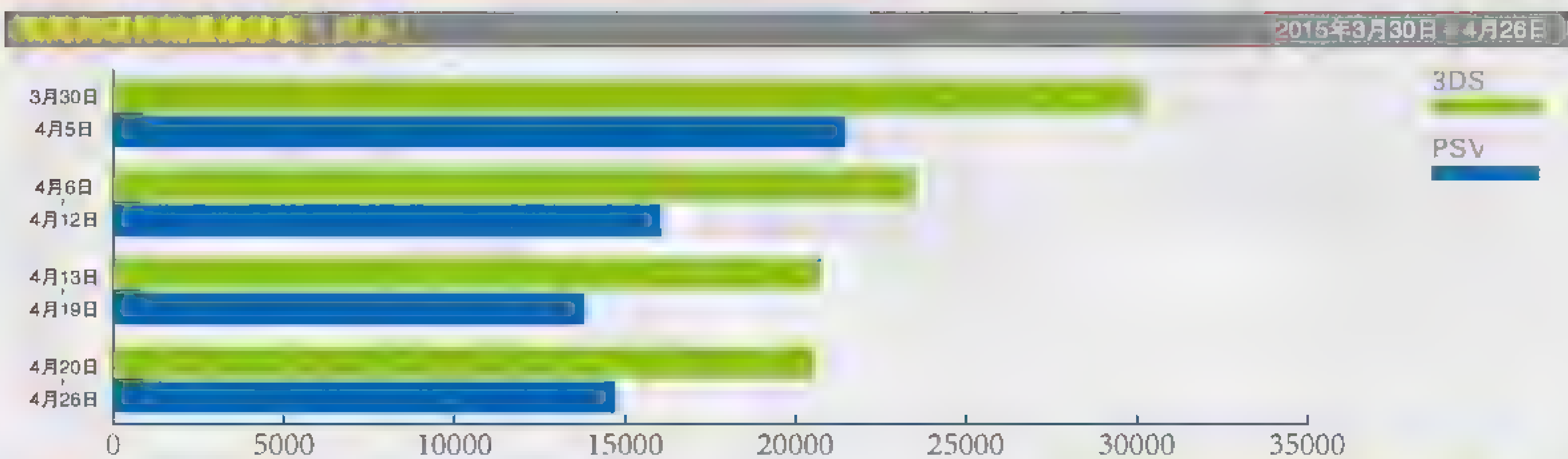
硬件销量（日本） 2015年4月20日～4月26日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	2万576台	73万3293台
PSV	1万4718台	36万8036台

3DS累计销量 1858万349台

PSV累计销量 379万1111台

2015年3月30日～4月26日



软件销量（北美） 2015年4月22日～4月28日

1. **塞尔达传说 梅祖拉的假面3D** — The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D ■Nintendo■A・AVG■2015年2月13日■39.99美元 — 2万4525套 / 66万7058套
2. **任天堂全明星大乱斗** — Super Smash Bros. for Nintendo 3DS ■Nintendo■ACT■2014年10月3日■39.99美元 — 1万8599套 / 233万2915套
3. **怪物猎人4 G** — Monster Hunter 4 Ultimate ■Capcom■ACT■2015年2月13日■39.99美元 — 1万5522套 / 34万1410套
4. **口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石** — Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire ■Nintendo■RPG■2014年11月21日■39.99美元 3DS
5. **家乡物语** — Hometown Story ■Natsume■SLG■2013年10月22日■39.99美元 3DS
6. **马里奥赛车7** — Mario Kart 7 ■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元 3DS
7. **走出动物之森** — Animal Crossing: New Leaf ■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元 3DS
8. **新・超级马里奥兄弟2** — New Super Mario Bros. 2 ■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元

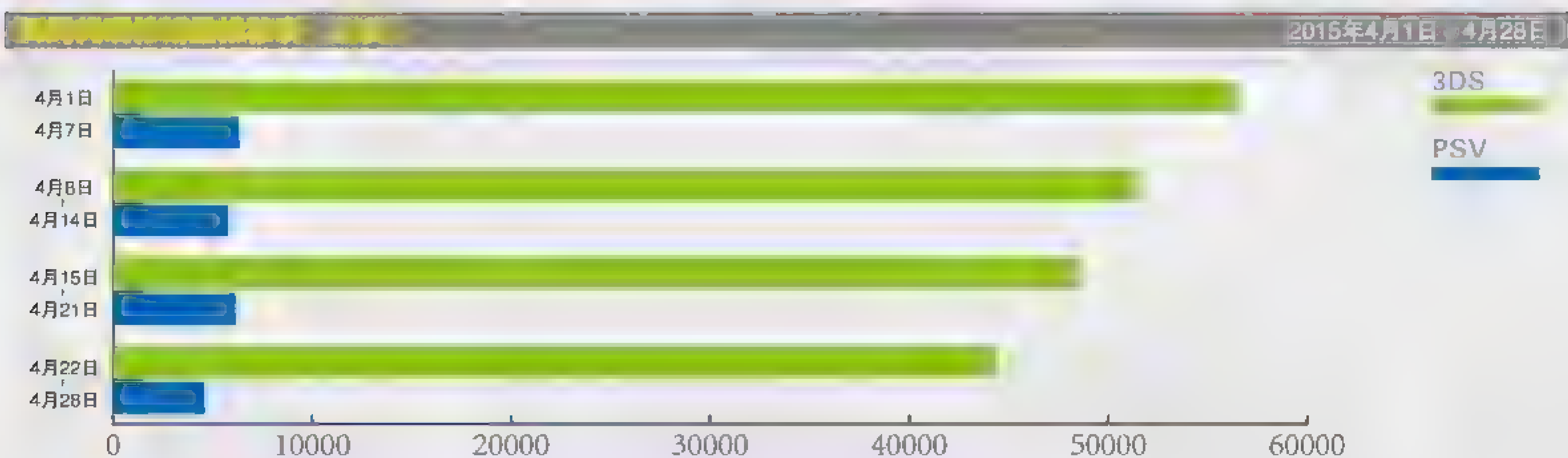
硬件销量（北美） 2015年4月22日～4月28日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	4万4377台	75万2568台
PSV	4613台	9万161台

3DS累计销量 1502万8976台

PSV累计销量 210万691台

2015年4月1日～4月28日



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

本辑出现了两款达到热血推荐级别的作品，《异度之刃》因为机能和BUG等问题，比较遗憾地与“热血推荐”失之交臂。另外，这次的黄金眼中出现了本人从开始看《掌机王SP》起至今印象中最低的评分，恰好本辑负责玩这款游戏的也是自己。不过为各位读者扫雷，告诉大家一款游戏是否值得购买，就是“黄金眼”这一栏目的核心意义。好了，就让我们来看看这次黄金眼的内容吧。



本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持
第星团

25 总分 勇气2 最终境界

■ブレイブリ-セカンド・エンドレイヤ-■卡带■Square Enix■RPG■角色扮演■2015年4月23日■1人■6458日元■对应邂逅通信

画面 ★★★★
音乐 ★★★★
耐玩 ★★★★★



热血推荐



战月 作为标上了“2”的续作，本作的故事也紧接在前作的时间点之后。不仅继承了前作稳扎稳打并有所创新的战斗系统，而且还新增了高风险高回报的连战系统，再加上新的12种职业让游戏的耐玩性更上一层楼。虽然游戏画面与前作相比并没有太大的进步，但是在剧情里穿插的部分故事演出却相当有代入感。用可爱的Q版人物演绎残酷故事的这个前作特色在本作也得到了继承，美中不足的是本作方便攻关的时间静止系统带有手机游戏常见的课金性质，而且习惯了前作的音乐后会觉得本作的新增音乐并没有过去的那种震撼感。 **9**

库玛 本作一个引人注目的改动便是音乐部分变更为“supercell”团队负责，虽说实力也强劲，但是始终无法像前作那般带给人惊艳的感觉。游戏方面本作还是一如既往的优秀，非常值得RPG爱好者尝试。 **8**

苍穹 沿袭自《谨为续篇》的系统架构已经很完善，课金要素虽然不爽但影响不大，新增职业提升了耐玩性，“连续机会”则便于玩家练级。不过游戏剧本和配乐的质量都有所下降。 **8**

24 总分 第3次超级机器人大战Z 天狱篇

■第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇■卡带■BNE■S·RPG■战略角色扮演■2015年4月2日■1人■对应交叉存档/PSV TV

画面 ★★★★
收录作品 ★★★★★
新鲜感 ★★★



热血推荐 PSV



乌冬 因为版权作的剧情在之前作品中都已经消化得七七八八，而新加入的作品又多以短篇为主，无法撑起游戏的内容，所以原创的剧情占了多数，感觉就像在玩“《机战OG》系列”，同样也因为这个原因，导致每话战斗来来去去都是那几个势力，新鲜感不足。战斗动画也有同样的问题，大部分素材都是沿用之前的作品，只有少数新招式是重新制作的，很快就会出现审美疲劳，不过比较庆幸的是前作信息栏模糊的问题得到了改善，顺眼了不少。系统里双机指令新增的喷射冲刺比较鸡肋，在复数行动横行的本作中基本很少会用到，而战术连携的改动则较合理。 **8**

阿鲁 和前作相比，敌人的强度有了明显提升，游戏前期就遇到可以3回行动的敌人时着实被吓了一跳。大量的可用机体是选择困难症患者的噩梦，多样的SR获得条件倒是个不错的改变。 **8**

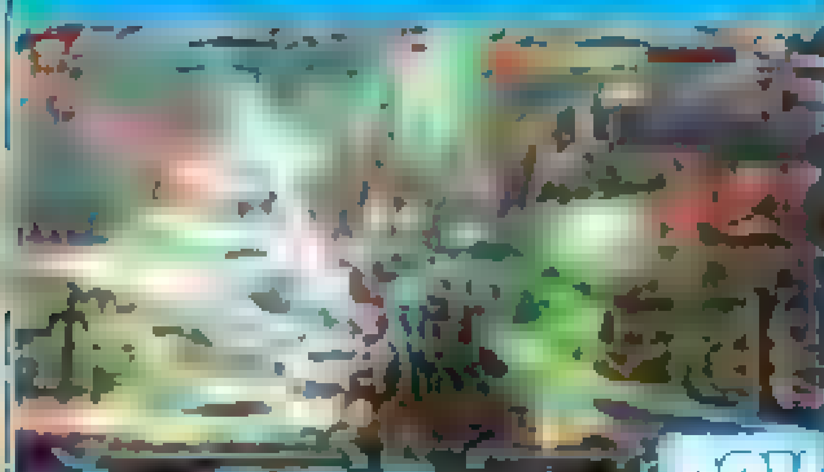
苍穹 《时狱篇》的种种留手在新作中终于逐一呈现，游戏保持了系列的一贯素质，不过系统方面的变化寥寥，隐藏要素也不算丰富，对于经历过前作多周目的玩家而言新鲜感有限。 **8**

23 总分

苍翼默示录 刻之幻影 扩张版

■ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド■卡带■Arc System Works
■FTG■格斗・2D■2015年4月23日■1－2人■4800日元■无对应周边

画面 ★★★★★
平衡性 ★★★
耐玩性 ★★★





白菜 PSV版相比几个家用版来说，读盘时间是最大的硬伤，严重影响了游戏时的爽快感。如果抛开这点不看的话，本作的素质还是相当不错的。角色方面不仅追加了新人，部分旧有角色也经过了大刀阔斧的调整，虽然随之而来的是平衡性上的变化和缺陷，但可以看出官方在改善对战性方面做出的努力态度。网路模式将玩家房间更改为可视化房间，让对战的气氛有了提升，玩家与玩家相互之间的互动变得更加直观，这不是以前对着表格战斗时可以比拟的感受。CPU的高等级AI设置也有改良，不合理的地方也经过了修改变得人性化。 **8**

战月 一如既往的高素质作品，但是读盘慢有点烦躁。画面保持在掌机FTG的最先端水准，前作中部分拖慢的情况在本作中也得到了一定程度的改善。角色平衡性洗牌，新角色和新系统也很有嚼头。 **7**

阿鲁 本作不仅调节了角色们的平衡性，还追加了两名新角色，前作新增的OD系统也得到了改进。游戏本身还追加了全新的故事剧本，让欣赏系列剧情的玩家们也能得到新鲜感。 **8**

23 总分

异度之刃

■ゼノブレイド■卡带■Nintendo■RPG■角色扮演
■2015年4月2日■1人■3996日元■对应邂逅通信/amiibo

画面 ★★★★
耐玩性 ★★★★★
剧情 ★★★★





虫无号 因为原本是家用机上的游戏，再加上New 3DS提升了的机能，本作的内容十分充实。场景广阔、支线任务众多，性价比相当高。和原版相比，菜单进行了一定处理以适应双屏，画面有部分削弱以适应机能，不过同屏敌人数目过多时还是不免会产生跳帧的现象。原版的一些BUG得到了修正，但是依旧有BUG存在，有些还会直接导致死机。主线流程并不长，大多数游戏时间都用在赶路以及观看时不时便会来一段的CG动画，若是算上探索场景和完成支线任务的时间，一周目也能轻松突破100小时。游戏中存在着不少的强敌，还有突破100级的怪物等待玩家前去挑战，需要结合游戏系统制定战略才能在战斗中击败它们。 **8**

阿鲁 虽然是一款移植作品，游戏内容和要素与Wii版完全相同，但便宜的价格和还算出色的画面足以让喜欢RPG且没玩过原作的玩家感到满意。广阔的世界和有趣的战斗是本作的特色。 **8**

库玛 游戏在Wii的基础上针对3DS进行了操作优化。不过受机能影响，画面的分辨率较低，很多时候看不清场景与角色。不过由于游戏本身的素质过硬，依然值得未玩过原作的玩家一试。 **7**

12 总分

天空机士罗迪亚

■ロデア・ザ・スカイソルジャー■卡带■角川Games■ACT■动作
■2015年4月2日■1人■6264日元■对应邂逅通信

画面 ★
耐玩度 ★
流畅度 ★





熊屋团 本作在3DS平台的表现非常糟糕。无论是人物还是场景、地形的3D建模的质量都很差，特别是人物模型，表面非常粗糙，阴影的处理也不怎样；地形有时候还会发生看不到地面的情况，有时还会发生角色或敌人卡在墙壁里出不来的BUG。关卡中几乎随时都有掉帧现象，更不用说在一群敌人中间战斗了，若连续发动攻击，很多时候反而会让自己摸不着北，在特定的情况下还有可能造成死机现象。游戏的视角调整也很有问题，角色必须跳到空中才能调整垂直视角。作为一款游戏，本作最值得称赞的只有全程语音这一项了，但作为动作游戏，全程语音的设定其实可有可无…… **4**

苍穹 角色有时候会发生燃料用尽但无法使用应急燃料的情况；更有的时候将燃料用尽后，角色在下落中还会突然暴毙，哪怕下一秒就能落在地面补充燃料，这种判定机制有点让人哭笑不得。 **4**

阿鲁 噱头十足，但实际玩起来毫无手感可言。所谓的飞翔其实就是跳得高、落得慢，最多还可以在空中进行冲刺，劣质的转向设定会让玩家经常无法快速定位想去的地点，完全体验不到自由飞翔的快感。 **4**

黄金眼Review



热血推荐

黄金眼评分 25 分　文 宇宙人（UCG）

PSV	讨鬼传 极	
Koei Tecmo Games	日版	2014年8月28日
对应PSV TV	1～4人	6264日元
		游戏时间：200小时以上

本作是Koei Tecmo Games的原创共斗游戏《讨鬼传》发售一年后推出的资料篇，游戏完整收录了前作的所有内容并在其基础上追加了大量新要素，比如新武器、新敌人等。原有武器的性能，以及老敌人的动作都有不同程度的调整，使得游戏的平衡性更佳。如今游戏已经发售一段时间，后续DLC也已经全部放出。本期“黄金眼REVIEW”便为这部作品进行一次详细、深度的总评

观感

单从观感上来说，本作的画面在PSV游戏里算得上优秀水平，特别是光影效果做得非常好。大型鬼身上皮肤的质感也做得相当细致。战斗中发动各种技能之后会有很多特效叠加，看起来非常酷炫。场景的设计也有不少做得很棒的细节，不过可能是要突出一种荒凉的感觉，很多场景都偏向一个色调，所以如果不仔细看的话，会让人觉得走到哪里都差不多的样子。

不亚于全新作的新要素

虽说是资料篇，但是新内容份量却非常充足。首先是主线剧情方面，新故事紧接在前作结局之后继续展开，新流程一共有6个章节，长度与前作主线内容相当，而且剧情中依然穿插了很多精美的CG过场，让喜欢本作剧情的玩家有很好的体验。

除了新剧情之外，还有三种全新的武器以及两个新的御魂风格，新增御魂数量多达100个。新旧武器无论手感和玩法都各不相同。不过虽说本作中很多老的武器和御魂技能都有多个方面的调整，但平衡性还是有一点点



不足，比如太刀修正之后太过强势，而前作主流的“猛进弓”和“军神手甲”修正之后直接作废了，而且手甲本身打点低，更使得其地位下降。新武器里金碎棒虽然是高手向的武器，但是熟悉之后输出远超其他武器，相反铳则难用，同时输出也很难提升。

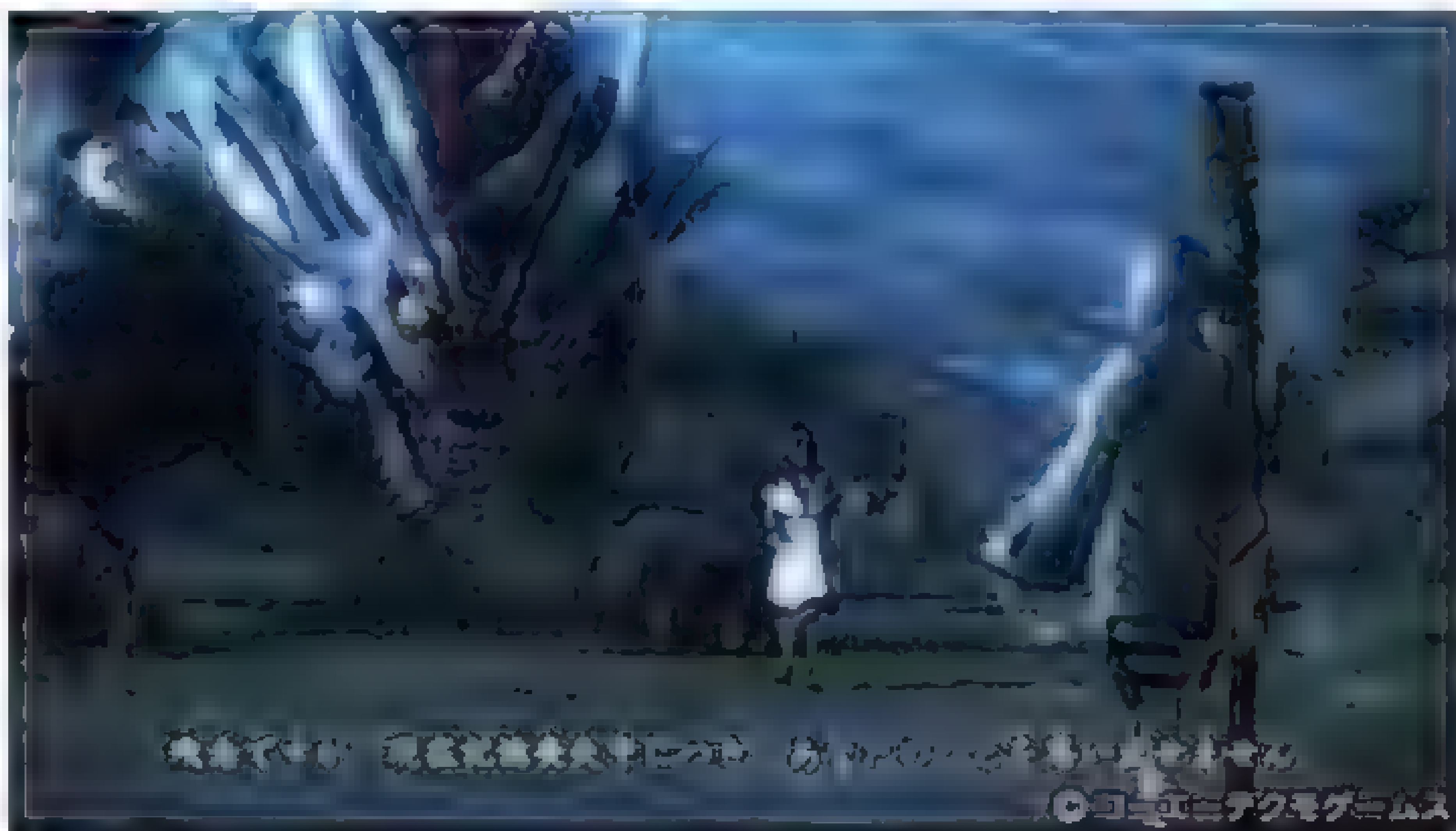
真正强调“共斗”的系统

近年来的共斗游戏数量非常多，笔者对这些游戏也或多或少地接触过，《讨鬼传 极》给笔者的感觉是这之中最能将“共斗”的意义展现出来的作品。之所以这么说，是因为游戏确实有很多地方是围绕“共斗”这个目的来设计的。比如不同武器的优缺点分明，每个御魂风格都针对某个特定的方向进行设计，加上降魂技能是每个风格固定的，这就使得队伍里面不存在全能的玩家。哪怕某些风格确实适合用来单挑，但是一堆人零散地作战，效率绝对比不上互相配合。这并不像大多数共斗游戏那样，联机的时候顶多只需帮同伴回血或救人，其余时间几乎都是各打各的。在《讨鬼传 极》中，只要深入了解游戏，你会发现玩家之间的互动其实是千变万化的。

再加上本作的技能效果种类丰富，哪怕是同一个风格，也可以走截然不同的路线。比如支援系的隐风格，你可以配御魂次数增多和散热速度加快的技能，实现“陷阱流”的战术；又可以用高异常状态的武器结合技能打“异常状态流”；也可以堆高会心率打输出。迅风格有龟缩但是安全的“空蝉二段”战术，也有输出暴高的“科户之风·特攻”战术等等。研究这些玩法也是本作的一大乐趣。

沉闷的后期

在说后期的缺点之前，仍然得先赞扬一下本作另一个优点，就是新增敌人的数量同样不亚于一款新作，而且这里新增的敌人还不仅仅是换个颜色的“亚种”。有些新敌人身上虽然可以看到老敌人的影子，但是行动模式差异很大，比如虚尸、暗空跋扈等。当然也有很多新敌人是完全重新设计的，比如封面怪忌速火。此外后来还有通过系统更新免费追加的三种新敌人。到了极难度之后，老的敌人也有新的招式追加。从这些方面可以看出厂商在内容上也丝毫没有马虎。



但话虽如此，游戏后期较为沉闷这一点还是没有改变，而这个前作就已经存在的问题，在本作甚至变本加厉了。游戏的任务数量很多，但所谓的高难度任务几乎都是单调地将高级敌人扎堆配置，比如这个任务将A、B、C打一遍，第二个任务换个场地将B、C、D打一遍，其实很多任务都没有重复打的必要。这样即使敌人种类再丰富，久而久之还是会让人感到沉闷的。而且没有类似“老山龙”、“峰山龙”那种守城迎击，或者有个特定流程的任务作为调剂，打完全部任务之后也没有“祖龙”之类的终极隐藏BOSS压轴，这也是让人后期缺乏游戏动力的原因。除此之外，本作奖杯的设置也是使游戏沉闷的一个原因。比如300个御魂全收集、全部素材获得一遍等等，既要有耐心又要看运气，使得想要取得白金的玩家不得不在沉闷的内容里面花上很长的时间。

此期待

《讨鬼传 极》发售至今已经将近一年。今年Koei Tecmo Games将其高清移植到了PS4平台，此举大概是为了给下一作提供时间做准备的。加上游戏的世界观其实有很多发展的空间。比如作为本作据点的泡沫之里只是人类对抗鬼的势力里其中一个据点而已。作为总部的灵山在本作也一直在幕后活动，所以后面其实还有很多内容可以扩张。再加上在《极》的剧情里面，幻空（ホロウ）这名角色还埋下了一些现代穿越的伏笔，这就使得后续作品的剧情有了更多的可能性。所以系列在未来能发展到什么地步，真的很值得期待。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持 虫无兮

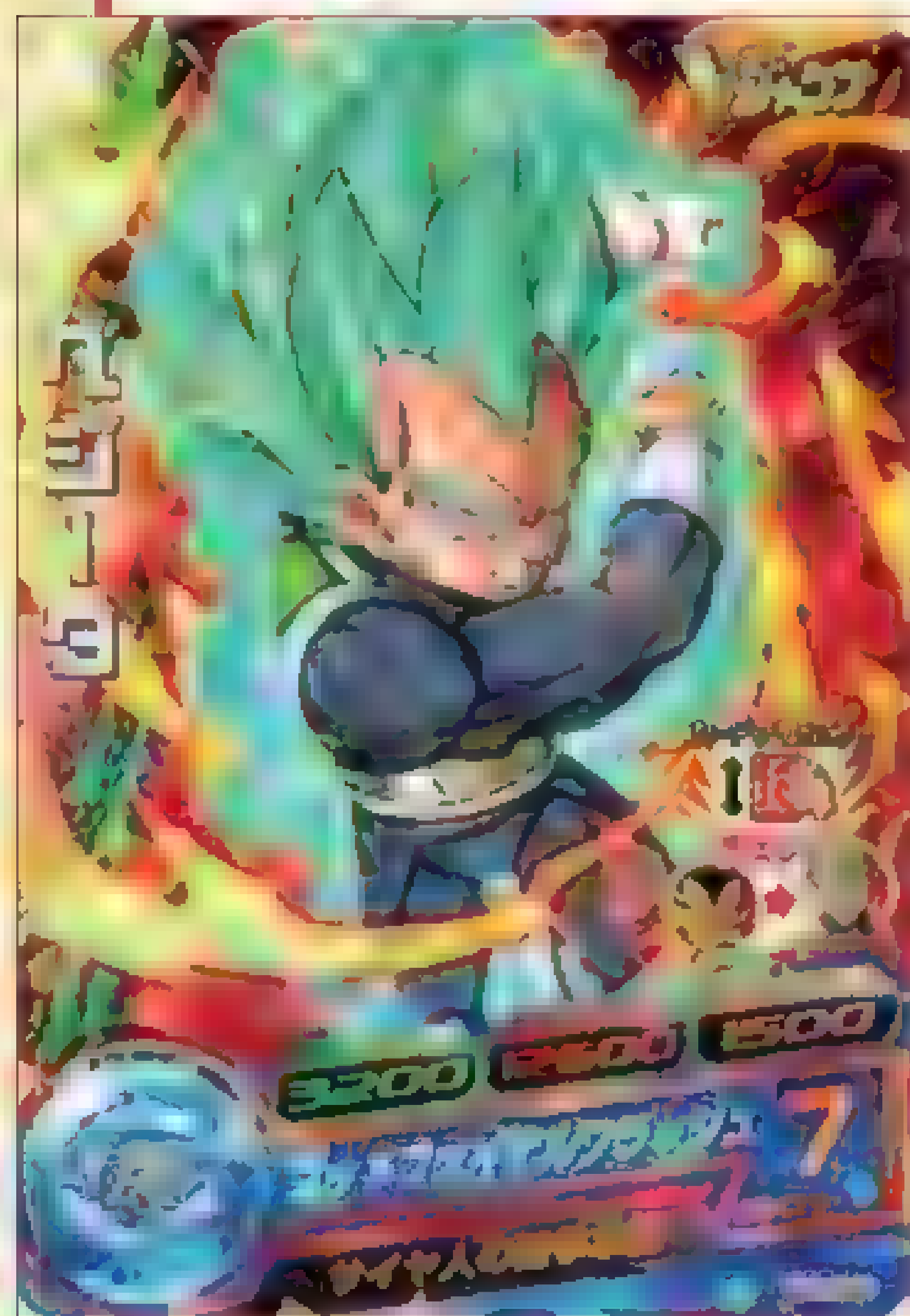
任天堂3DS掌机情报专栏



4月20日 《龙珠》剧场版任务

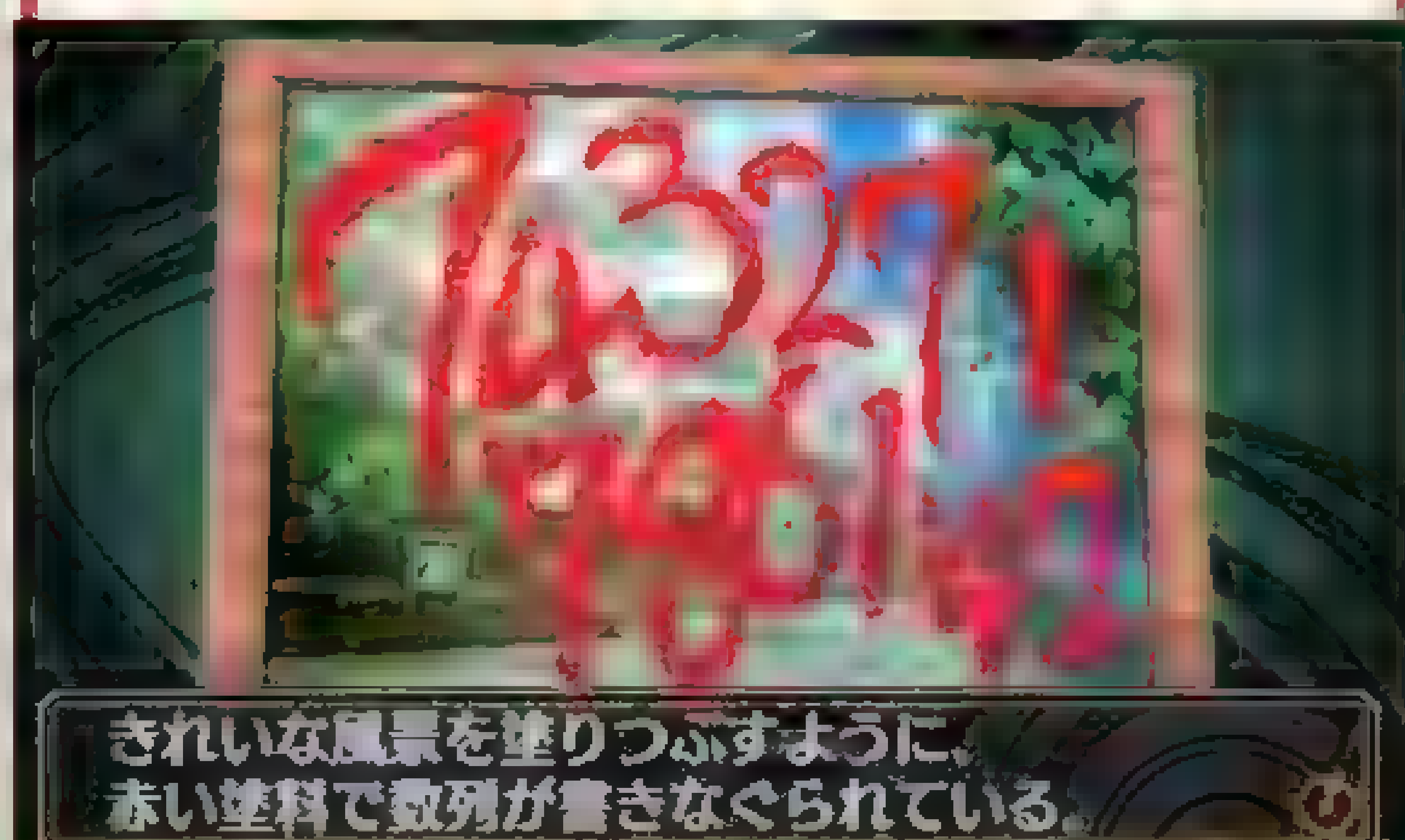


随着《龙珠》新剧场版的上映，《龙珠英雄 终极任务2》也更新了对应剧场版的新任务，扫描一旁的QR码就可以下载。在这些任务中，可以和剧场版《复活的“F”》里的角色战斗，孙悟空（超级赛亚人神SS）和黄金弗利萨都会登场。完成任务后，还能得到孙悟空和贝吉塔身着剧场版服装的新卡片。游戏还将继续推出更新内容，持有本作的玩家可别心急把游戏处理掉。



4月22日 经典下载游戏的狂欢

e商店出现至今也诞生了不少经典的下载游戏，而本周日服就上架了两款经典游戏的续作。《新落井下石》延续了前作的视觉冲击与刺激感，裸眼3D也有3种模式可选，而且可落下的物体和井的种类也大大增加，分数可以通过邂逅通信和网络交换两种方式和其他玩家进行比较。“《逃脱冒险》系列”相信不少喜欢密室逃脱游戏的玩家都很了解。最新作《诅咒的数列》中，女主角要和自称“名侦探”的新角色一起解开在学校各处出现的神秘数列所蕴含的谜题。本作新增了“记事本”机能，玩家可以把线索记录下来，更方便进行思考。



4月22日

暴走自行车×蜡笔小新

《暴走自行车DX3 时间骑士》放出了与《蜡笔小新》最新剧场版联动的系列关卡。为了贴合剧场版的主题，系列关卡特地引入了前所未有的体力制。关卡中会有迎面而来的仙人掌、追赶而来的仙人掌，总而言之就是铺天盖地的仙人掌包抄小新。接触到仙人掌的话，小新就会扣除1点体力，3点体力扣光则Game Over。关卡中还会出现超辣墨西哥卷，碰到之后虽然会扣除1点体力，可是小新的速度会提高一段时间。小新能不能成功回到家人身边，就看玩家的操作技巧啦！



4月28日

速度与激情！

本周日服上架了两款经典的游戏。一款是《怒之铁拳2 死斗安魂曲 3D》，想必80后玩家对这游戏名字都不会感到陌生。除了原汁原味的内容外，游戏还加入了许多新系统。玩家之间还能联机协力通关，十分适合怀旧。另一款则是《触摸对决战车3D-3》。这个在日服上一直广受好评的系列，在最新作中加入了变形要素，分为“刀刃”和“加速”两种类型的战车在变形后可以发动十分IMBA的能力。当然敌人种类、机关类型等也有所增加，还追加了强大的新敌人“四天王”，赶快去干掉当中最弱的一个吧（笑）。



4月24日

《大乱斗》1.07版补丁

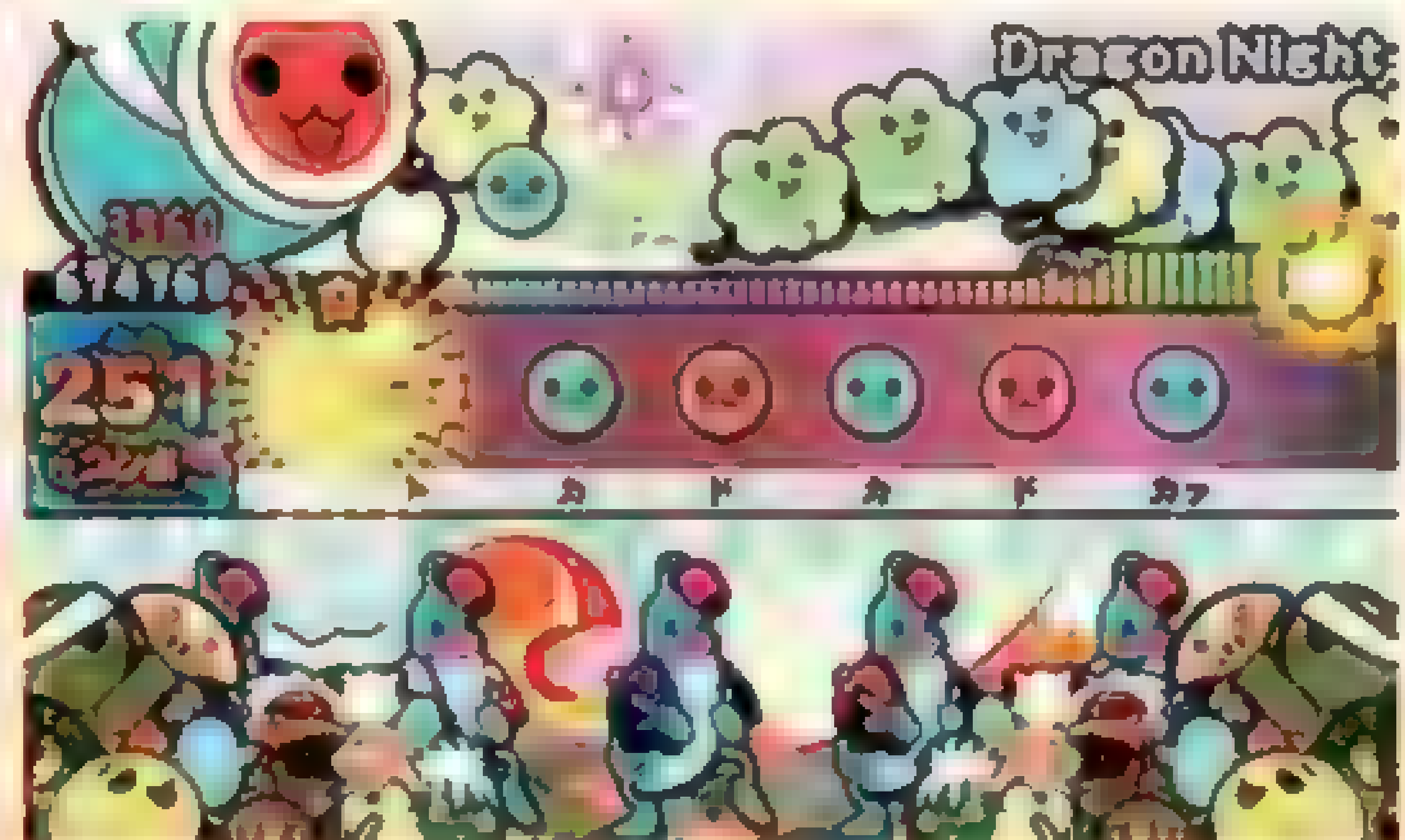
新角色“超梦”的DLC发布后，不少玩家在使用超梦时，都出现了对战后无法连接网络的问题。为此，厂商发布了1.07版更新补丁修正了这一问题，有需要的玩家请扫描下方的QR码进行更新。此外，想要进行网络对战的玩家，也同样需要进行更新。



5月1日

《太鼓达人》新曲目

虽说DLC商法是BNE的固有手段了，不过对于《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》这样一款音乐游戏来说，有新增曲目那肯定是得乖乖掏腰包的。五月的追加曲目共有5首，包括J-Pop的《SEKAI NO OWARI》、来自《偶像宣言》的《アナタボシ》、来自《偶像大师》的《Go My Way!!》和《Honey Heartbeat ～ 10 Stars Mix～》，以及《魔法老师涅吉》的《ハッピー☆ マテリアル》。每首售价均为162日元，感兴趣的玩家就去买买买吧！

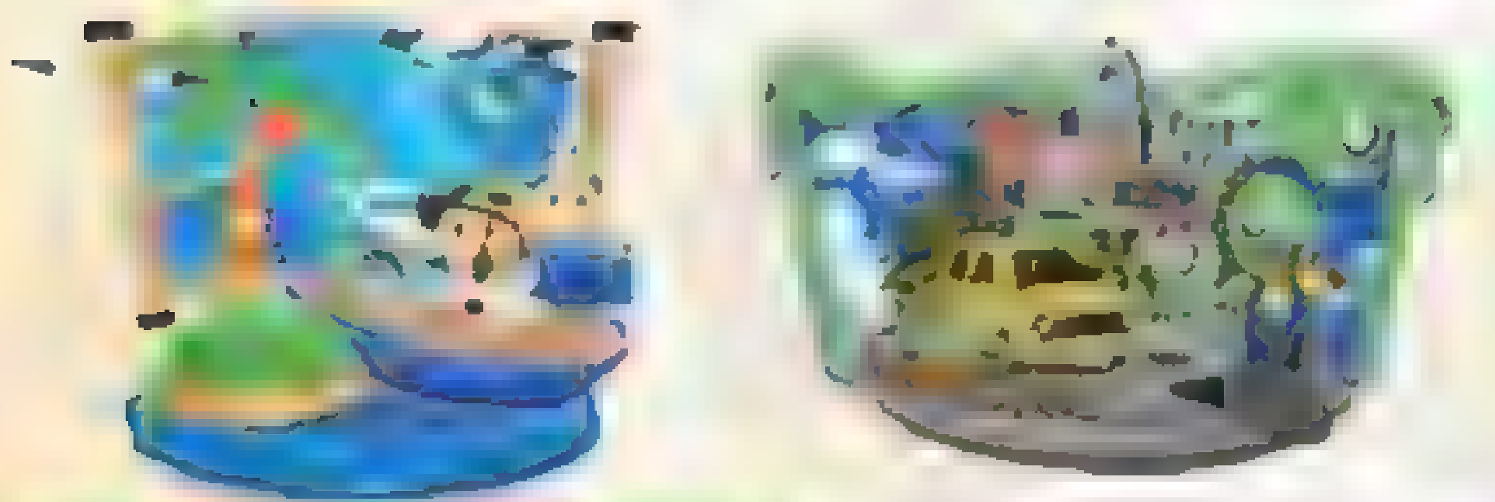


文 周宝梨 编 库玛

邂逅广场新增小游戏
——《邂逅钓鱼》&《邂逅僵尸》

3DS 上自带的邂逅游戏算是玩家们平日里消磨时间的好东西。这次增加的两款邂逅游戏分别是《邂逅钓鱼》和《邂逅僵尸》。单个游戏售价 500 日元，两个一起购买的话只需 800 日元。两者对玩家的操作技巧要求较高，值得喜欢挑战的玩家一试！





3DS	邂逅钓鱼 すれちがいフィッシング	
Nintendo	日版	2015年4月2日
对应邂逅通信	1人	500日元

玩法介绍

玩家化身为钓鱼爱好者在海边以钓鱼为生，从邂逅的角色那里可以得到鱼饵，并一同到各个小岛钓鱼。每个小岛上都设有关卡，要在关卡内钓到特定的鱼才能通关，每个关卡一般设有4～6种鱼，每种鱼都有其喜好鱼饵。通过关卡有对应的奖励，使用奖金可以购买水缸、合成和强化鱼竿，将自己慢慢磨练成钓鱼专家。



钓鱼方法



钓鱼的玩法简单可分为两步：第一步是等待鱼咬钩，第二步是鱼咬钩后卷鱼线。钓鱼十分讲求时机，看到鱼咬钩时按A（或点击下屏幕），越及时按键，鱼就越容易上钩。卷鱼线的时候则要细心观察鱼的情况，在鱼处于平静状态（上屏幕鱼标记为绿色）的时候旋转滑杆（或在下屏幕画圈），最容易将鱼钓起。鱼从上钩到钓上岸有着一定的时间限制，玩家只要在时间结束提示之前钓起鱼即可。运气好的话会触发狂热时间（フィーバータイム），此时玩家就可以在这个回合钓到数量惊人的鱼。另外，每种鱼喜欢的鱼饵不尽相同，当关卡里没有能钓到对应鱼的鱼饵时，就会钓起特别的东西。使用合成鱼饵可增加钓得宝箱的机会，宝箱有着不同等级，从中能够获得奖金或鱼竿。鱼的形态多样，大小不一。如果咬钩的是大鱼，邂逅角色将帮助玩家。钓鱼结束后会结算每条鱼的得分和奖金。下表为可钓到的物品资料表。

可钓到的物品	喜爱鱼饵	得分	奖金	难度	获得场所
イワシ	白、粉红、浅蓝、绿、橙、红	23	30	★☆☆	海边
メバル	黑、浅蓝、蓝、绿、橙	34	50	★☆☆	海边
メジナ	粉红、浅蓝、蓝、绿、橙	47	90	★☆☆	海边
ウグイ	粉红、浅蓝、橙、红	42	80	★☆☆	川
オイカワ	棕、蓝、红	27	70	★☆☆	川
カワムツ	紫、浅蓝、蓝、绿	30	80	★☆☆	川
ブル-ギル	黑、粉红、浅蓝、蓝	32	80	★☆☆	池、湖
フナ	浅蓝、蓝、橙、红	28	40	★☆☆	池、湖
ザリガニ	白、浅蓝、绿、黄、红	21	60	★☆☆	池、湖
シロギス	棕、浅蓝、红	36	90	★☆☆	沖
サンマ	白、浅蓝、蓝、绿	46	100	★☆☆	沖
イサキ	绿、绿、红	48	100	★☆☆	沖

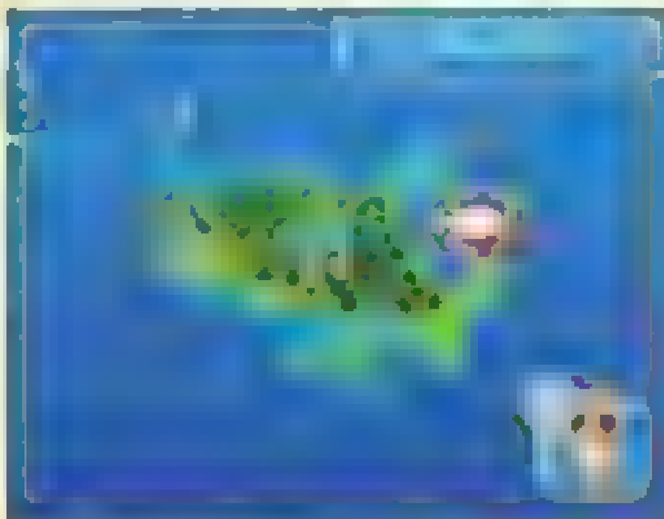
可钓到的物品	对应鱼饵	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
イトマキヒトデ	蓝、红	20	50	★	海边
カワハギ	黑、棕、紫、粉红、绿、黄	38	80	★	海边
カマス	黑、浅蓝、蓝、橙	47	90	★	海边
オタマジャクシ	蓝、红	16	40	★	池、湖
シマドジョウ	紫、橙、红	27	70	★	池、湖
ドンコ	蓝、橙、红	30	60	★	池、湖
サバ	白、蓝、红	45	80	★	海边
ニシン	黑、紫、蓝、橙	38	90	★	海边
アジ	白、棕、浅蓝、绿、橙、红	40	80	★	海边
イワナ	白、黄、红	33	90	★	川
アゴハゼ	黑、粉红、绿、红	17	50	★	海边
ネッタイミノカサゴ	紫、粉红、蓝、绿	38	90	★	海边
ウシガエル	黑、棕、红	26	80	★	池、湖
アイゴ	棕、紫、红	41	100	★	海边
ヤリイカ	白、紫、绿、红	42	100	★	冲
ハタタテダイ	黑、白、棕、蓝、绿	33	100	★	海边
シマハギ	黑、白、蓝、黄	33	90	★	海边
イエローパーチ	黑、黄、红	42	100	★	池、湖
オヤビッチャ	黑、白、浅蓝、绿、橙	33	100	★	海边
チョウチョウウオ	粉红、黄、橙、红	26	80	★	海边
ピラニア	黑、棕、紫、红	42	90	★	川
ベタ	浅蓝、红	20	70	★	川
ドワーフグラミー	粉红、红	19	80	★	川
スッポン	黑、紫、黄、橙	80	200	★★	池、湖
ナンヨウハギ	白、蓝、黄	70	200	★★	海边
アユ	白、浅蓝、蓝	78	180	★★☆	川
タラバガニ	紫、浅蓝、橙	102	230	★★	冲
ハコフグ	白、蓝、绿、黄	88	190	★★☆	海边
ヤマメ	白、蓝、绿、绿	88	200	★★☆	川
ハリセンボン	紫、绿、绿、黄	92	200	★★☆	海边
ズワイガニ	棕、粉红、浅蓝、橙	86	220	★★☆	冲
ホウボウ	粉红、红	98	190	★★☆	冲
クラウンローチ	黑、粉红、绿、橙	70	200	★★	池、湖
カクレクマノミ	白、绿、绿、橙	52	240	★★☆	海边
ウミテング	紫、绿、绿、黄	50	200	★★☆	海边
タテシマフエフキ	黑、紫、蓝	96	200	★★	海边
クダゴンベ	白、粉红、蓝	46	180	★★	海边
サザナミヤッコ	粉红、蓝、绿、黄	84	180	★★	海边
トビウオ	黑、白、紫、浅蓝	98	190	★★	冲
エレファントノーズフィッシュ	黑、浅蓝、橙	62	220	★★	川
エンゼルフィッシュ	浅蓝、蓝	60	200	★★	川
クロコダイルフィッシュ	蓝、绿、绿、黄	58	180	★★	池、湖
ハリヨ	棕、绿、黄	6[illegible]	340	★★★	池、湖
イセエビ	黑、绿、绿	126	360	★★★	海边
タツノオトシゴ	棕、绿、黄	99	320	★★★	海边
マツカサウオ	棕、紫、绿、黄	96	350	★★★	海边
メンダコ	白、紫、黄	96	300	★★★	冲
ダイオウグソクムシ	棕、橙	159	420	★★★	冲
ホウライエソ	棕、绿、黄	144	400	★★★	冲
モトロ	黑、紫	156	380	★★★	川
スズキ	紫、绿、绿、红	132	240	★	海边
クロダイ	黑、白、棕、粉红、浅蓝、黄	113	240	★	海边
ニジマス	白、蓝、绿、黄	114	260	★	川
コクチバス	黑、紫、蓝、绿	111	200	★	池、湖
カツオ	浅蓝、蓝、绿	119	270	★	冲
カレイ	黑、紫、粉红、蓝	114	260	★	海边
コイ	紫、绿、黄、红	112	220	★	池、湖
タチウオ	粉红、浅蓝、蓝	224	370	★	海边
サワラ	紫、粉红、绿、绿、橙	124	270	★	海边
ナマズ	黑、棕、黄、红	113	240	★	池、湖
オオクチバス	白、蓝、黄、红	110	180	★	池、湖
ホッケ	白、浅蓝、蓝	114	260	★	海边
スケトウダラ	棕、紫、红	123	250	★	冲
ボラ	绿、黄、红	113	240	★	海边
ノーザンパラムンディ	棕、粉红、红	113	250	★	川
ブリ	棕、浅蓝、蓝	310	500	★★	冲
イシダイ	黑、棕、紫、绿、黄	230	520	★★	海边
ウツボ	黑、粉红、绿、橙	310	480	★★☆	海边
シロザケ	白、粉红、绿、橙	270	540	★★	川

可钓到的鱼名	诱饵颜色	得分	奖金	难度	获得场所
トラフグ	黑、白、棕	234	580	★★☆	海边
ノーザンパイク	浅蓝、绿、橙	352	460	★★☆	池、湖
ライギョ	白、紫、浅蓝、绿	250	400	★★☆	池、湖
カイヤン	棕、蓝、橙	230	480	★★☆	川
ヒラメ	白、紫、黄、橙	310	520	★★☆	海边
ウナギ	紫、蓝、绿	310	550	★★☆	池、湖
キングサーモン	棕、粉红、浅蓝	314	600	★★☆	川
レイクトラウト	黑、粉红、绿、橙	310	540	★★☆	池、湖
エンドリケリー	黑、棕、绿、橙	252	550	★★☆	池、湖
マダラ	白、紫、粉红、黄	292	570	★★☆	沖
ネコザメ	白、紫、绿、绿、黄	310	530	★★☆	海边
マダコ	白、棕、粉红、黄、橙	230	500	★★☆	海边
ワニガメ	紫、绿、黄	244	580	★★☆	池、湖
アムールイトウ	粉红、绿、橙	432	640	★★☆	川
ガーフィッシュ	红	240	500	★★☆	海边
クエ	粉红、浅蓝、绿、黄	290	530	★★☆	海边
ターポン	黑、棕、粉红	474	650	★★☆	海边
マダイ	蓝、黄	252	560	★★☆	沖
タカアシガニ	浅蓝、橙	324	620	★★☆	沖
シイラ	黑、粉红、绿、黄	470	630	★★☆	沖
カンパチ	黑、紫、橙	372	610	★★☆	沖
キンメダイ	粉红、黄、橙	230	600	★★☆	沖
ノコギリザメ	粉红、浅蓝	414	630	★★☆	沖
アロワナ	浅蓝、黄、橙	272	580	★★☆	川
ドラド	棕、粉红、绿、黄、橙	310	590	★★☆	川
ナイルパーチ	白、紫、粉红、橙	410	680	★★☆	川
ニシキゴイ	粉红、绿	354	850	★★★	池、湖
ナポレオンフィッシュ	棕、绿、绿	744	1120	★★★	海边
カブトガニ	白、绿	354	920	★★★	海边
シーラカンス	粉红、绿	717	1280	★★★	沖
イトウ	棕、粉红	534	1050	★★★	川
チョウチンアンコウ	棕、浅蓝	354	1000	★★★	沖
ラブカ	白、棕	657	1150	★★★	沖
パーカーホ	黑、绿	774	1200	★★★	川
テンガイハタ	白、棕	747	1080	★★★	沖
フクロウナギ	黑、蓝	447	1030	★★★	沖
デンキウナギ	棕、浅蓝	714	1240	★★★	川
アフリカハイギョ	棕、浅蓝	684	1200	★★★	池、湖
ヨーロッパオオナマズ	黑、粉红、橙	768	1800	★★☆	池、湖
ミズダコ	棕、蓝	1008	2000	★★☆	海边
アカシュモクザメ	紫、绿、红	1012	2100	★★☆	海边
アリゲーターガー	黑、浅蓝、绿	808	1800	★★☆	池、湖
クロマグロ	黑、棕、绿、橙	848	2000	★★☆	沖
ホオジロザメ	黑、白、紫、绿	1312	2400	★★☆	海边
メカジキ	白、绿、黄	1108	2100	★★☆	沖
オオテンジクザメ	绿、橙	812	1900	★★☆	海边
マンボウ	黑、紫、绿	812	2000	★★☆	沖
マンタ	粉红、绿、红	1212	2300	★★☆	沖
ヒマンチュラ・チャオプラヤ	白、绿	1112	2200	★★☆	川
ジンベエザメ	棕、紫、绿	1869	2500	★★★	沖
オオチョウザメ	黑、粉红、绿	1698	2600	★★★	川
ピラルク	棕、绿、黄	1524	2700	★★★	川
マダラトビエイ	白、粉红、蓝	1674	2800	★★★	沖
リードシクティス	黑、紫、绿、红	1500	4000	★★★	沖
リゾドゥス	棕、浅蓝、绿、黄	1800	5000	★★★	川
ダンクルオステウス	白、紫、蓝	2400	6000	★★★	沖
ネッシー	绿、橙、红	2400	6000	★★★	池、湖
クロノサウルス	浅蓝、绿	2400	6000	★★★	沖
ドラゴン	紫、绿、黄	3000	8000	★★★	池、湖
リヴァイアサン	黑、白、浅蓝、蓝	3000	8000	★★★	沖
クラーケン	粉红、绿、黄	3600	10000	★★★	沖
UFO	棕、浅蓝、绿	4200	12000	★★★	池、湖
ダイオウイカ	黑、橙、红	3000	5000	★★★	
リュウグウノツカイ	白、蓝、绿	3000	5000	★★★	
黄金のバス	棕、粉红、浅蓝、红	3000	6000	★★★	
黄金のニシキゴイ	棕、粉红、蓝、绿	3000	6000	★★★	出现场所不定
黄金のタイ	棕、浅蓝、蓝、红	3000	6000	★★★	
黄金のニジマス	黑、紫、浅蓝、橙	4000	8000	★★★	
黄金のサケ	白、粉红、绿、橙	3000	6000	★★★	

可钓到的物品	[illegible]	得分	[illegible]	[illegible]	获得场所
黄金のマグロ	白、紫、蓝、绿	3000	6000	★★★	出现场所不定
黄金のカジキ	紫、绿、红	4000	8000	★★★	
黄金のサメ	白、浅蓝、黄、橙	4000	8000	★★★	
ブクブク	白、蓝、黄、橙	5000	15000	★★★	
ゲツソー	黑、棕、紫、红	5000	15000	★★★	
ながぐつ	–	0	10	★☆☆	失败（ハズレ）
空き缶	–	0	10	★☆☆	
流木	–	0	10	★☆☆	
海藻	–	0	10	★☆☆	
クラゲ	–	0	10	★☆☆	

岛屿

岛屿分两种，一种是可以自由进入的；另一种则要使用岛屿券才可以进入。可自由进入岛屿的最后一个关卡均为BOSS关卡，挑战时最好使用金币请邂逅角色帮忙，降低通关难度。路上邂逅的角色会赠送玩家岛屿券（使用金币请来的角色不会赠送），使用券进入的岛屿有特别的鱼，钓鱼的难度也会相应增加。



鱼竿（つりざお）

钓鱼的惟一工具就是鱼竿。关卡的钓鱼场所分为：川、湖/池、海边和沖（海上，即出海）。鱼竿共有27种，玩家最多可储存100根鱼竿，使用奖金可以进行鱼竿的合成和强化。下表为鱼竿一览。



注：下表中鱼线盘能力槽、对鱼的吸引力、鱼线盘的持久力和鱼线盘的回复力这四项的数值均为初期值；获取条件中含有多个的满足其中任一即可。

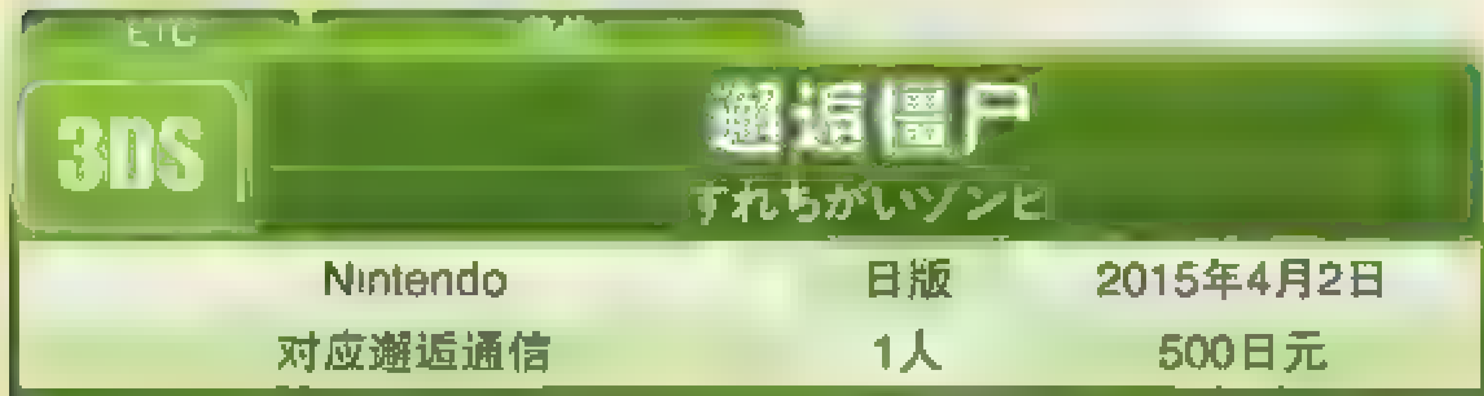
[illegible]	鱼竿名称	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 基本	宝箱
	ふつうのつりざお	2/3	1/3	1/3	1/2	6	初期装备/升级水槽	破烂的宝箱
	おもかじいっぱいなつりざお	1/3	1/3	2/4	1/1	6	钓到150条鱼 钓到50种鱼	
	オモチャのつりざお	1/3	1/1	1/3	2/4	6	协力钓10次鱼/首次触发狂热时间	
	かいがらのつりざお	1/1	2/4	1/3	1/3	6	钓到5种鱼	
	ガラスのつりざお	1/1	2/4	1/3	1/3	6	钓到50条鱼/金钱超过10000G	
	ひんじゃくなつりざお	1/2	1/2	1/4	1/4	8	失败10次	
	フラワ–のつりざお	1/3	1/2	1/3	2/3	6	从女助手コペラ处获得	
	ほねのつりざお	2/5	1/2	1/3	1/1	6	通关2个岛屿	
	ライフセ–ブなつりざお	2/4	1/1	1/2	1/4	6	钓到20种鱼/购买第2个水槽	
	いかりのつりざお	2/3	4/7	4/6	1/1	6	钓到110种鱼	结实的宝箱
	スウィ–トなつりざお	3/3	2/5	2/4	3/6	8	钓到90种鱼	
	たからばこのつりざお	3/6	4/6	3/3	1/2	8	钓到50次宝箱/金钱超过30000G	
	つるぎのつりざお	1/4	3/6	2/5	3/3	8	升至等级20/金钱超过50000G	
	ながれぼしのつりざお	4/6	2/4	2/2	2/6	8	升至等级15	
	プロっぽいつりざお	3/5	2/5	3/4	2/4	8	通关20个岛屿	
	ボトルレタ–のつりざお	2/5	2/4	3/6	2/4	10	钓到800条鱼 钓到70种鱼	
	ヤシの木のつりざお	2/3	3/5	2/5	3/5	8	协力钓50次鱼/购买第5个水槽	
	らしんばんのつりざお	4/6	1/4	1/4	3/5	10	钓到400条鱼/触发5次狂热时间	
	あくまのつりざお	3/6	3/7	3/3	5/8	10	钓到140种鱼	崭新的宝箱
	かいぞくのつりざお	3/5	4/5	5/8	4/4	6	通关40个岛屿/金钱超过100000G	
	シャチホコのつりざお	5/7	3/4	3/5	4/7	8	金钱超过150000G	
	てんしのつりざお	4/6	4/6	4/5	4/5	6	钓到1000条鱼	
	ドラゴンのつりざお	5/8	4/6	2/4	4/5	8	钓到50种A+等级的鱼	
	にくきゅうのつりざお	3/7	3/4	3/5	5/8	10	协力钓100次鱼	
	ポセイドンのつりざお	3/5	5/8	4/6	3/4	8	升至等级50	
	メカメカしいつりざお	3/5	5/7	3/5	4/6	8	升至等级40	
	UFOのつりざお	1/8	1/8	1/8	1/8	28	通关全部岛屿后得到，得到后可通过合成的方法进行制作	

帽子券的获得方法



※1：编号14～17的条件中也包含了失败时钓得的空き缶、流木、海藻和クラゲ。
※2：编号20～21的条件中还需购买指定数量的水槽。

编号	获得条件
1	通关1个岛屿
2	通关2个岛屿
3	通关3个岛屿
4	通关4个岛屿
5	通关5个岛屿
6	通关6个岛屿
7	通关7个岛屿
8	通关8个岛屿
9	通关全部岛屿
10	钓10条鱼
11	钓100条鱼
12	钓300条鱼
13	钓500条鱼
14	收集10种鱼（※1）
15	收集40种鱼
16	收集80种鱼
17	收集120种鱼
18	收集全部种类的鱼
19	收集10种A+等级的鱼
20	买第2个水槽（※2）
21	买第7个水槽
22	查看其他邂逅角色的水槽





基本玩法

僵尸入侵城市后，玩家受到女教授委托，从邂逅角色处得到各种有趣的武器，成为了对抗僵尸的战士。

在游戏中玩家不仅要攻击僵尸，还要避开僵尸的攻击。如果被僵尸咬住，快速转动滑杆即可挣脱，但被咬时武器的寿命也会缩短，当使用寿命为零时就会失去该武器，失去所有的武器后就会宣告通关失败。玩家一共有3次机会闯关，根据具体的任务需要拟定不同的作战计划。游戏的操作方法十分简单，主要用滑杆进行移动，按A键会展开攻击，使用L键和R键则可以切换武器。

游戏关卡

游戏的每个关卡有不同的任务和4个奖励条件，满足这些条件就会得到奖章和额外分数。地区的最后一关是BOSS关，通关后可以看到邂逅玩家的分数排名。由于每个关卡的任务都不一样，因此需要留意一开始出现的关卡说明和关卡时间限制。玩家一开始只持有一种武器，要在关卡内与其他的邂逅角色碰头才能得到更多武器。下表为关卡相关数据一览。



关卡1 ダウンタウン

场景	出现条件	难度	奖牌获得条件
驿	最初关卡	★	2 00以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击30HITS以上
病院	“驿”通关	★	2 30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 保护对象没有受到僵尸伤害
パ-キング	“驿”通关	★	1.30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 分数50000以上通关
里通り	病院和パ-キング通关	★	2:30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 保护对象没有受到僵尸伤害
スタジアム	“里通り”通关	★★	2·00以内通关 不失去武器 用特殊技能通关 打倒全部僵尸
スタジアムバトル	收集奖牌20枚以上	★	打倒70只僵尸以上 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击100HITS以上

关卡2 ショッピングモール

场景	出现条件	难度	奖牌获得条件
モ-ル入口	ダウンタウン・スタジアム通关	★	2.30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击50HITS以上
モ-ル通路	モ-ル入口通关	★★	2:00以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 保护对象没有受到僵尸伤害

场景	出现条件	难度	奖牌获得条件
モール中庭	モール通路通关	★★	2:30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 保护对象不受到僵尸攻击
モール仓库	モール通路通关	★★	2:00以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 分数40000以上通关
フードコート	モール中庭和モール仓库通关	★★★	2.00以内通关 不失去武器 用特殊技能通关 被吃掉3个糖果以上
フードコートバトル	收集奖牌40枚以上	★★☆☆☆	打倒80只僵尸以上 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击120HITS以上

关卡3 アップタウン

场景	出现条件	难度	奖牌获得条件
住宅	ショッピングモール・フードコート通关	★★	2:00以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 分数60000以上通关
工事现场	ショッピングモール・フードコート通关	★★★	2:00以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击70HITS以上
ガソリンスタンド	住宅和工事现场通关	★★★	4 00以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 保护对象不受僵尸伤害
ハイウェイ	ガソリンスタンド通关	★★★	2 30以内通关 不失去道具 打倒稀有僵尸 保护对象不受僵尸伤害
トウモロコシ畑	ハイウェイ通关	★★★★	2:30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 没有被追赶出田地外
住宅バトル	收集60枚奖牌以上	★★★	打倒90只僵尸以上 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击140HITS以上



关卡4 レイクサイド

场景	出现条件	难度	奖牌获得条件
トンネル	アップタウン・トウモロコシ畑通关	★★★☆☆	2:30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击100HITS以上
墓地	トンネル通关	★★★★	2:30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 保护对象不受僵尸攻击
发电所	墓地通关	★★★★	2:00以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 分数35000以上通关
ダム见学通路	发电所通关	★★★★	2:00以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 保护对象不受僵尸攻击
蓄水湖	ダム见学通路通关	★★★★★	2:00以内通关 不失去武器 用特殊技能通关 蓄电池不受僵尸伤害通关
墓地バトル	收集奖牌80枚	-	打倒100只僵尸以上通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击160HITS

关卡5 ウイルス研究所

场景	出现条件	难度	奖牌获得条件
研究所入口	レイクサイド・蓄水湖通关	★★★★☆	3:00以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击120HITS以上
研究室前	研究所入口通关	★★★★★	3 30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 保护对象不受僵尸伤害
实验室	研究室前通关	★★★★★	2:30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 分数50000以上通关
エレベーター	实验室通关	★★★★★	2:30以内通关 不失去武器 打倒稀有僵尸 保护对象不受僵尸攻击
屋上	エレベーター通关	★★★★★	3:00以内通关 不失去武器 使用特殊技能通关 连击31HITS以上
屋上バトル	收集奖牌100枚	-	打倒150只僵尸以上 不失去武器 打倒稀有僵尸 连击200HITS以上

武器

游戏中玩家可从邂逅角色处获得总共26种武器，获得的具体武器由该角色的兴趣（趣味）决定，当角色的兴趣是保密（ナイショ）的时候，武器会随机分配。每种武器都有一般技能和蓄能技能两种，通常技能分为“斩る”和“叩く”两种属性，“斩る”对灵活的僵尸有效，“叩く”对大只的僵尸有效，蓄能技能则对全部的僵尸都有效。此外武器还有着耐久值的设定，玩家可以打破场景中的垃圾桶或木箱等获得道具来增加寿命。如果邂逅到任天堂职员角色（一般为身穿绿上衣和黄裤子的角色），他们会带着武器和玩家一起战斗。下文为所有的武器一览。

编号	名称	对应角色兴趣	通常技能属性	强度	速度	距离	范围
1	餐具（食器セット）	吃（食べること）	斩る	★★★	★★★★	★★★	★★
2	枕头（ヒツジまくら）	睡觉（寝ること）	叩く	★★★	★★	★★★	★★★
3	扩音器（メガホン）	聊天（おしゃべり）	斩る	★★	★★★★★	★★★★	★★
4	礼炮（クラッカー）	宴会	叩く	★★	★★★★	★★★★	★★★★
5	正装（スーツ/ドレス）	打扮（オシャレ）	叩く	★★★	★★★	★★	★★★★★
6	购物袋（ブランドショッパー）	购物（ショッピング）	叩く	★★★	★★★	★★	★★★★★
7	换装（なりきりセット）	帮助他人（人助け）	叩く	★★★	★★★★★	★★	★★
8	铅笔（えんぴつ）	学习（勉强）	斩る	★★★	★★★★★	★★★	★★
9	小猪存钱筒（ブタの储金箱）	存钱（お金もうけ）	斩る	★★★	★★★★	★★★★★	★
10	平底锅（フライパン）	料理	叩く	★★★★	★★★	★★★	★★★
11	刷子（デッキブラシ）	打扫（おそうじ）	叩く	★★★★	★★★	★★★	★★
12	Wii手柄（Wiiリモコン）	游戏（ゲーム）	斩る	★★★	★★★★★	★★★	★★★
13	平板电脑（タブレット）	上网（インターネット）	斩る	★★★★	★★★	★★★	★★★★
14	录音机（ラジカセ）	音乐	叩く	★★★	★★★★★	★★★★	★★★
15	SF小道具	电影（映画）	斩る	★★★	★★	★★★★	★★
16	立体绘本（飞び出す绘本）	读书	斩る	★★★★	★★	★★★	★★★
17	迷你车（ミニドライブカー）	兜风（ドライブ）	叩く	★★★★	★★★★	★★★	★★★
18	保龄球（ボウリングの球）	运动（スポーツ）	叩く	★★★★★	★★	★★★	★★
19	帆布包（リュック）	室外活动（アウトドア）	斩る/叩く	★★★	★★★★	★★★	★
20	旅行箱（キャリーケース）	旅行	叩く	★★★★	★★	★★★	★★★
21	鱼竿（つりざお）	钓鱼（钓り）	斩る	★★★★	★★	★★★★	★
22	相机（カメラ）	摄影（カメラ）	斩る	★★★★	★★★★★	★★	★★
23	画具（お绘かきセット）	画画（イラスト）	叩く	★★★	★★★	★★★	★★★
24	机器宠物（ロボペット）	宠物（ペット）	斩る	★★★	★★	★★★★★	★
25	玻璃球（ミラーボール）	跳舞（ダンス）	叩く	★★★★	★★★★	★	★★
26	大手提包（トートバッグ）	其他（その他）	叩く	★★★	★★★	★★★	★★★

僵尸

僵尸种类很多，不同的种类会有不一样的攻击方法。每个关卡都有稀有僵尸，但是出现时间不定，即使没有击败稀有僵尸，玩家仍然可以在图鉴中查看它的相关说明，其中就有该僵尸出现条件的提示。以下为所有僵尸的相关数据和说明一览。

注：部分稀有僵尸的出现条件并不惟一，表格中均用“/”隔开

一般僵尸				
编号	僵尸名	弱点	强度	说明
1	やわらかゾンビ	斩る	★☆☆☆☆	–
2	かちかちゾンビ	叩く	★☆☆☆☆	–
3	ぽよよんゾンビ	斩る	★★☆☆☆	–
4	すないぷゾンビ	斩る	★★☆☆☆	–
5	ばくはつゾンビ	叩く	★★☆☆☆	攻击一断时间后会爆炸
6	ゾンビ犬	斩る	★★☆☆☆	–
7	ばくはつゾンビ犬	叩く	★★☆☆☆	会自爆，要格外注意
8	ぽよよんすないぷゾンビ	斩る	★★☆☆☆	–
9	びりびりゾンビ	叩く	★★☆☆☆	在它放电中进行攻击时会受到伤害
10	どろどろゾンビ	斩る	★★☆☆☆	受到攻击的时候会分裂
11	つみつみゾンビ	无	★★☆☆☆	重叠了3只僵尸
12	はいたつゾンビ	斩る	★	打倒后在一段时间内触碰它会掉落道具，在某些场景中则会掉落帽子券
13	アメフトゾンビ	斩る	★★☆☆☆	–
14	やわらかでかゾンビ	斩る	★★☆☆☆	–
15	かちかちでかゾンビ	叩く	★★☆☆☆	–
16	アメフトでかゾンビ	斩る	★★★☆☆	关卡“ダウンタウン・站”的BOSS
17	すないぷでかゾンビ	斩る	★★★☆☆	–
18	でかゾンビ犬	斩る	★★★☆☆	–
19	ばくはつでかゾンビ犬	叩く	★★★☆☆	会自爆，要格外注意
20	ぽよよんでかゾンビ	斩る	★★★☆☆	–
21	ばくはつでかゾンビ	叩く	★★★☆☆	会自爆，要格外注意
22	びりびりでかゾンビ	叩く	★★★☆☆	在它放电中进行攻击时会受到伤害
23	とげとげバケツ	叩く	★☆☆☆☆	攻击刺的部分会受到攻击，打破后会从其体内出现其他僵尸
24	ばくはつコーン	斩る	★☆☆☆☆	–
25	アメフトスターゾンビ	斩る	★★★☆☆	关卡“ダウンタウン・スタジアム”的BOSS
26	デルモゾンビ	斩る	★★★☆☆	关卡“ショッピングモール・フードコート”的BOSS
27	ゾンビファーマー兄	斩る	★★★★☆	关卡“アップタウン・トウモロコシ畑”的BOSS
28	ゾンビファーマー弟	斩る	★★★★☆	关卡“アップタウン・トウモロコシ”的BOSS
29	エレキカエルゾンビ	斩る	★★★★☆	关卡“レイクサイド・蓄水湖”的BOSS
30	サイマッド博士	无	★★☆☆☆	关卡“ウイルス研究所・屋上“的第一战BOSS
31	スーパーサイマッド	斩る	★★★★★	关卡“ウイルス研究所・屋上”的第二战BOSS

稀有僵尸

编号	僵尸名	出现场所	对应武器	弱点	稀有度	出现条件
1	食べることゾンビ	ショッピングモール・モール中庭	餐具（食器セット）	斩る	★★★★★	使出蓄能技能拿出牛排后，会在第二波僵尸中出现
2	寝ることゾンビ	レイクサイド・发电所	枕头（ヒツジまくら）	斩る	★★★☆☆	在黑暗中使用蓄能技能后，出现在左上方
3	おしゃべりゾンビ	ウイルス研究所・研究室前	扩音器（メガホン）	斩る	★★	使用了全部的蓄能技能后，混在第二波僵尸中出现
4	宴会ゾンビ	ウイルス研究所・屋上バトル	礼炮（クラッカー）	斩る	★★☆☆☆	使用了全部蓄能技能后会在右侧的楼梯处出现
5	オシャレゾンビ	ダウンタウン・里通り	正装（スーツ/ドレス）	斩る	★	关卡最后，在拿到钥匙后出现的小路里面/打开门之前使用蓄能技能，它会从门里出现
6	ショッピングゾンビ	ショッピングモール・モール入口	购物袋（ブラントショッパー）	斩る	★	使用过3次蓄能技能后会在モール入口出现
7	人助けゾンビ	ダウンタウン・站	换装（なりきりセット）	斩る	★★★	从上方道路爬来的僵尸中/被电车碾压前最晚出现的僵尸/使用换装套装打倒僵尸，从楼梯跑下来后会遇到
8	勉强ゾンビ	ダウンタウン・病院	铅笔（えんぴつ）	斩る	★	使用蓄能技能后会在第三波出现
9	お金もうけゾンビ	ショッピングモール・モール通路	小猪存钱筒（ブタの储金箱）	斩る	★★★	用蓄能技能打倒关卡开头翻弄垃圾桶的僵尸，在关卡中期就会出现
10	料理ゾンビ	ショッピングモール・モール通路	平底锅（フライパン）	斩る	★★★★☆	正对咖啡厅使用蓄能技能
11	おそうじゾンビ	レイクサイド・墓地バトル	刷子（デッキブラシ）	斩る	★★	使用了全部的蓄能技能后从上方出现
12	ゲームゾンビ	ウイルス研究所・实验室	Wii手柄（Wiiリモコン）	斩る	★★★★	在离开始地点不远处的房间入口，对着监视器使用蓄能技能
13	インターネットゾンビ	アップタウン・住宅	平板电脑（タブレット）	斩る	★★★★	对地图左上方家门前倒下的僵尸使用蓄能技能后，就会从家里出来
14	音乐ゾンビ	レイクサイド・トンネル	录音机（ラジカセ）	斩る	★★	从关卡开始到停车地点期间使用完所有的蓄能技能，就会在关卡中盘出现
15	映画ゾンビ	ダウンタウン・パーキング	SF小道具	斩る	★★★★★	使用一次蓄能技能击倒右侧看板前的3只僵尸，就会在出租车附近出现
16	读书ゾンビ	ショッピングモール・モール仓库	立体绘本（とび出す绘本）	斩る	★★	在仓库右下堆放着许多绘本的地方使用蓄能技能后，会从右下出现
17	ドライブゾンビ	アップタウン・ハイウエイ	迷你车（ミニドライブカー）	斩る	★	关卡中期用蓄能技能将呈S排列的僵尸全部击倒
18	スポーツゾンビ	ダウンタウン・スタジアムバトル	保龄球（ボウリングの球）	斩る	★★★	开始之后用蓄能技能把正前方的僵尸全部击倒
19	アウトドアゾンビ	ウイルス研究所・研究所入口	帆布包（リュック）	斩る	★	使用蓄能技能后，会在第二波及第三波僵尸之间的场景中间出现
20	旅行ゾンビ	アップタウン・ガソリンスタンド	旅行箱（キャリーケース）	斩る	★	使用蓄能技能后，会在第三波僵尸的右上方出现
21	钓りゾンビ	レイクサイド・ダム见学通路	鱼竿（つりざお）	斩る	★☆☆☆☆	使用蓄能技能后在最后出现
22	カメラゾンビ	ウイルス研究所・エレベーター	相机（カメラ）	斩る	★★	使用蓄能技能后就会出现
23	イラストゾンビ	アップタウン・住宅バトル	画具（お绘かきセット）	斩る	★★	使用了全部的蓄能技后，会在广场中央出现
24	ペットゾンビ	アップタウン・工事现场	机器宠物（ロボペット）	斩る	★★★★	面向右下方有爆炸僵尸出没的管道使用蓄能技能后出现
25	ダンスゾンビ	レイクサイド・墓地	玻璃球（ミラーボール）	斩る	★★★☆☆	使用蓄能技能后，在第三波出现
26	その他ゾンビ	アップタウン・トウモロコシ畑	大手提包（トートバッグ）	斩る	★★	在田里使用了全部的蓄能技能后出现

帽子券的获得方法

编号	获得条件	说明
1	初次发现武器	–
2	发现十种武器	–
3	发现全部武器	–
4	攻下医院	第二波僵尸出现后，はいたつゾンビ会从上至右移动，打倒它后获得
5	攻下ショッピングモール仓库	打倒从百叶窗处出现的僵尸群后短暂离开，然后再回到百叶窗前就会出现はいたつゾンビ，将其击败后获得
6	攻下ハイウエイ	关卡中期，在排成S型的僵尸左边可以看到一个拖车，将拖车前的木箱打破后从拖车中会出现はいたつゾンビ，将其击败后获得
7	攻下发电所	按照"从出发地点往上走→场所右上→左上→左下"的顺序修理电箱，修理完左下的电箱后就会出现はいたつゾンビ，将其击败后获得
8	攻下实验室	打倒一开始出现的三只びりびりゾンビ，然后在楼层的右侧中心位置会出现四只びりびりゾンビ，将它们全部击败后再打倒左侧出现的はいたつゾンビ即可
9	打倒美式足球僵尸	在ダウンタウン关卡
10	打倒模特僵尸	在ショッピングモール的フードコート
11	打倒僵尸兄弟	在アップタウン的ウモロコシ畑
12	打倒エレキカエル僵尸	在レイクサイド的蓄水湖
13	打倒スーパーサイマッド	在ウイルス研究所的屋顶上
14	打倒500只僵尸	–
15	打倒1000只僵尸	–
16	打倒3000只僵尸	–
17	拿到30枚奖牌	–
18	拿到70枚奖牌	–
19	遇到100个Mii	包含用金币找来的邂逅角色
20	遇到200个Mii	同上
21	遇到300个Mii	同上
22	挑战过全部关卡	–



就笔者看来，这两个游戏是目前的邂逅游戏中最难的。游戏中不仅有许多隐藏因素，丰富的细节和较高的耐玩性也让游戏物有所值。《邂逅钓鱼》中美丽的自然风光有利于玩家放松身心，《邂逅僵尸》中使用的武器都十分生活化，用这些常见的生活用品来攻击僵尸的时候多少带着几分滑稽。因此如果有邂逅其他玩家条件的话，不妨购入这两款游戏，说不定还会有特别的收获呢！

PlayStation Vita 总部

享受掌机的声光极致！

索尼PSV掌机情报专栏

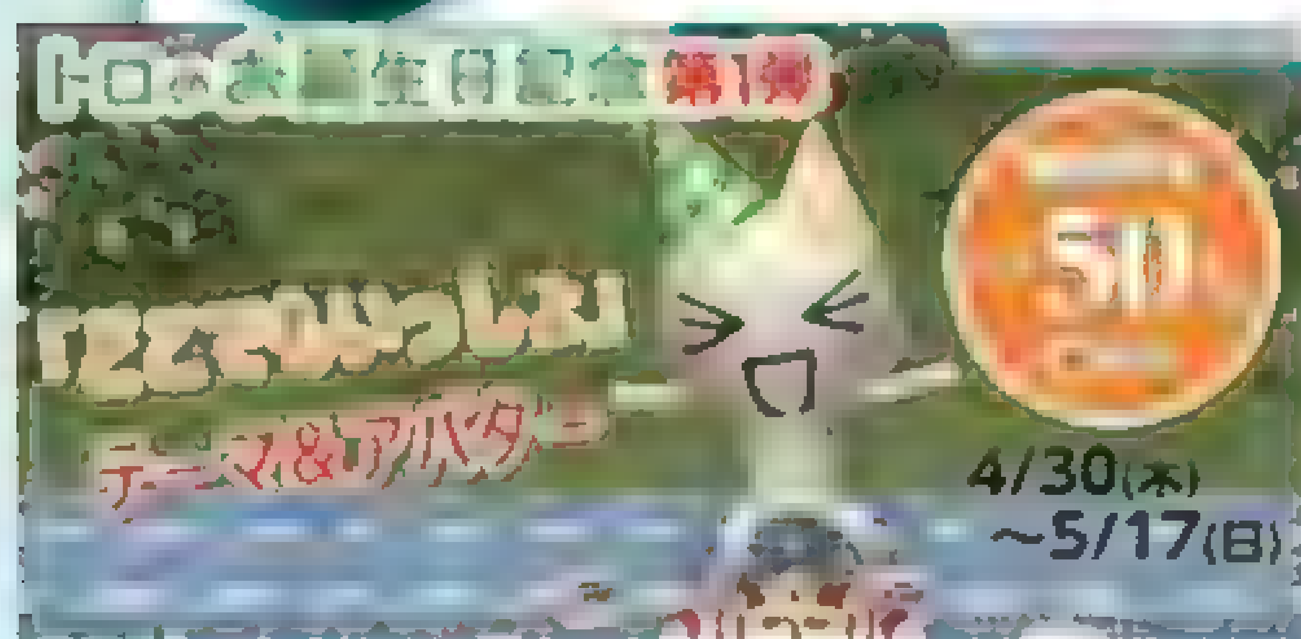
PSV Azito

栏目主持：



闲来无事看了看自己PSV的奖杯列表，发现自己玩过的不少游戏的奖杯完成度都不到30%，其中甚至还有一些0%的奖杯列表，真是“不看不知道，一看就强迫症”了，这也从一个侧面反应了我那三分钟热度和贪多嚼不烂的游戏态度，所以痛定思痛的我默默地打开了PSN的隐私设定，将奖杯信息设置成了不公开，嗯……感觉强迫症的烦躁已经消除了一半呢！

多罗猫生日纪念活动开启



为庆祝多罗猫5月6日的生日，日服PS商店在4月30日～5月17日期间会举行第一弹生日纪念活动，届时《到哪里都在一起》的主题和头像会以5折价格出售。从5月18日开始则会举行生日纪念的第二弹活动，在商店中玩家可以购买67种用多罗猫形象与其他游戏角色联动的特别头像，价格为864日元，感兴趣的玩家可不要错过啦！

《噬神者2 狂怒解放》日服1.20版本更新

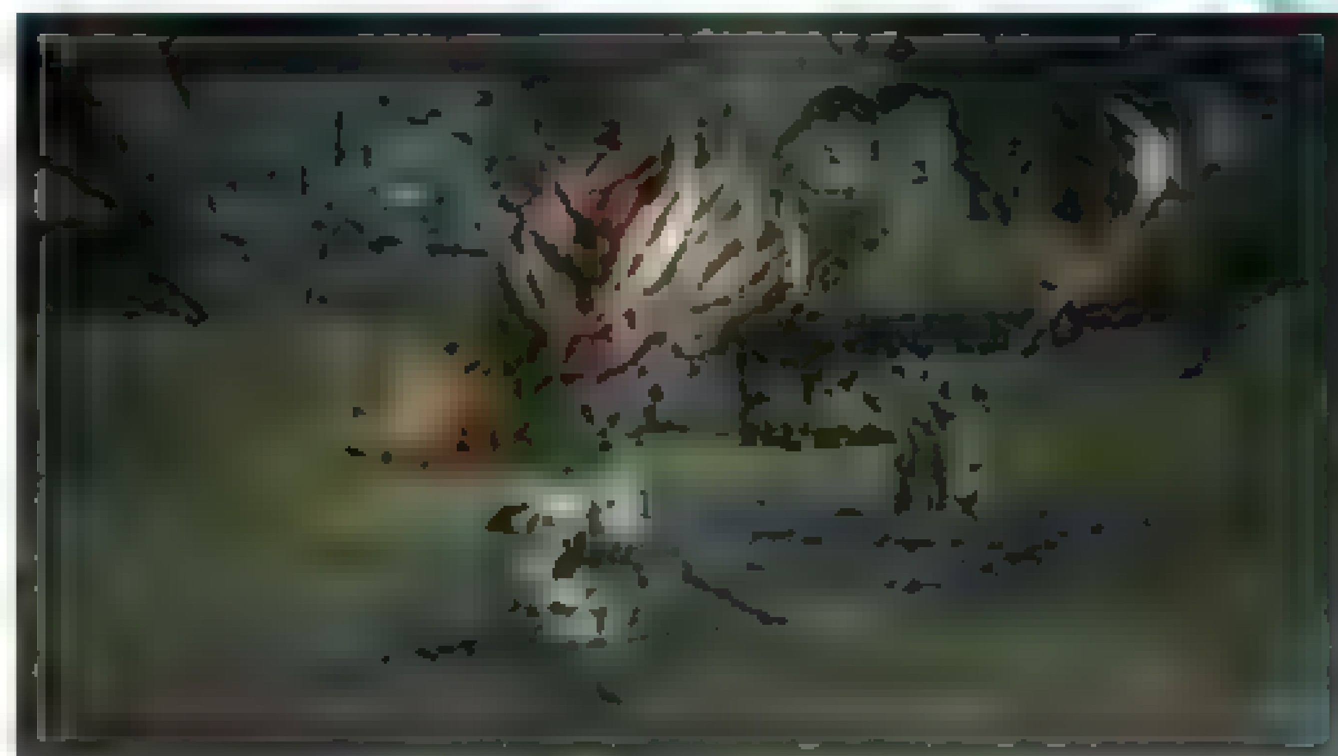


《噬神者2 狂怒解放》日版于4月24日更新了1.20版本。该版本追加了一个名为“オペレーター物语”的外传章节，描绘了通信员们的日常生活。与预约特典中的荒神“オロチ”进行战斗的任务“多头の恶神”也随着此次版本更新向所有玩家开放。在增加的新任务中，玩家还可以挑战号称最强荒神的“オロチ”亚种怪——“红莲のオロチ”。在新任务“レルネーの沼”中则可以获得特殊道具，让NPC更换其他神机作战！此外，休息室还追加了点播游戏BGM的功能，在紧张的战斗之余前往休息室聆听动听的BGM来放松身心吧！

《讨鬼传·极》1.07版本更新

《讨鬼传·极》于4月23日配信了1.07版本。更新后游戏可支持交叉存档功能，玩家可

将PSV版的游戏存档继承至PS4上。补丁还修正了大型"鬼"行动上存在的部分问题，降低了部分任务的难易度，并提升了属性攻击等技能效果。此外，"献"风格的御魂效果也特别做出了调整，不仅"献身"的效果时间得以延长，角色被排除在"舍身供仪"范围外的情况也会减少。相信此次追加的功能和游戏平衡感的调整能为玩家们带来更好的游戏体验。





《苍翼异闻录 失落的记忆》收费DLC上架



Arc System Works于2015年4月30日在PSN上架了PS3/PSV平台的游戏《苍翼异闻录 失落的记忆》的收费DLC"sechs原创故事"，售价200日元（注：该DLC与早期购入特典的sechs追加故事为同一内容）。该DLC讲述了sechs出生的秘密以及他的目的等前作没有交代的内容。玩家们可以通过观看这个未公开的故事了解到sechs不为人知的一面，从而更深入地理解《苍翼异闻录》的剧情。除此之外关于女主角日向（ひなた）、冥和久音的搞笑故事也正作为免费DLC配信，想欣赏与本篇严肃走向不同的轻松剧情的玩家请务必不要错过。



《不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版》试玩版配信



此前，《不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版》率先面向日服PS+会员提供了试玩版的先行配信，4月24日起该试玩版开始面向所有的日服玩家进行免费配信。玩家可在试玩版中游玩教学篇和"过去之塔"迷宫，获得的道具和金钱能够继承至正式版的存档中。并且6月3日前下载过该试玩版的玩家还可在PS商店免费获得本作的PSV壁纸。



本月PS+免费PSV游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ Plus アーランドの錬金术士2
花花卡姆	Hohokum
混沌之戒	ケイオスリングス
混沌之戒Ω	ケイオスリングスΩ

港服

游戏译名	游戏原名
逐日飞翔	Race The Sun
被缚的以撒 重生	The Binding of Isaac Rebirth
花花卡姆	Hohokum
黑白世界	The Unfinished Swan
紫宝贝	Murasaki Baby

美服

游戏译名	游戏原名
黑白世界	The Unfinished Swan
逐日飞翔	Race The Sun
花花卡姆	Hohokum
紫宝贝	Murasaki Baby

欧服

游戏译名	游戏原名
黑白世界	The Unfinished Swan
逐日飞翔	Race The Sun
花花卡姆	Hohokum
紫宝贝	Murasaki Baby



文 子罗 编 库玛 美编 香山

在《LOVE LIVE！》大获成功后，接踵而来的偶像育成型作品掀起了一阵不容小觑的潮流浪潮，本次介绍的《维纳斯计划》就是其中之一。《维纳斯计划》不光有联合发表的漫画、动画等作品，免费运营的游戏也于2015年4月21日正式登陆PSV平台。说是免费，本作还是内置了课金要素，并且在运行游戏时，玩家需要时刻保持PSN ID处于登录状态。

PSV	维纳斯计划 ヴィーナスプロジェクト	
Galat	日版	2015年4月21日
无对应周边	1~2人	免费（内含课金）

操作方法

基础操作

按键	功能
○	确定
×	取消
△	回复体力
START	进入选项一览

对话操作

按键	功能
○	下一句对话
×	取消对话框
START	跳过对话
○长按	加速对话

表演战斗

按键	功能
○×□△←↑→↓	指令
L	取消上一次输入的指令
R	发动技能

主界面解说



❶ 玩家等级/所持星星数/玩家的onlineID/经验值/体力/推荐的活动。

❷ 主选单，具体说明如下：

プレゼント（礼物）：查阅并收取奖品。

お知らせ（通知）：打开浏览器并浏览最新通知。

ストーリー（故事模式）：推进主角的主线故事。

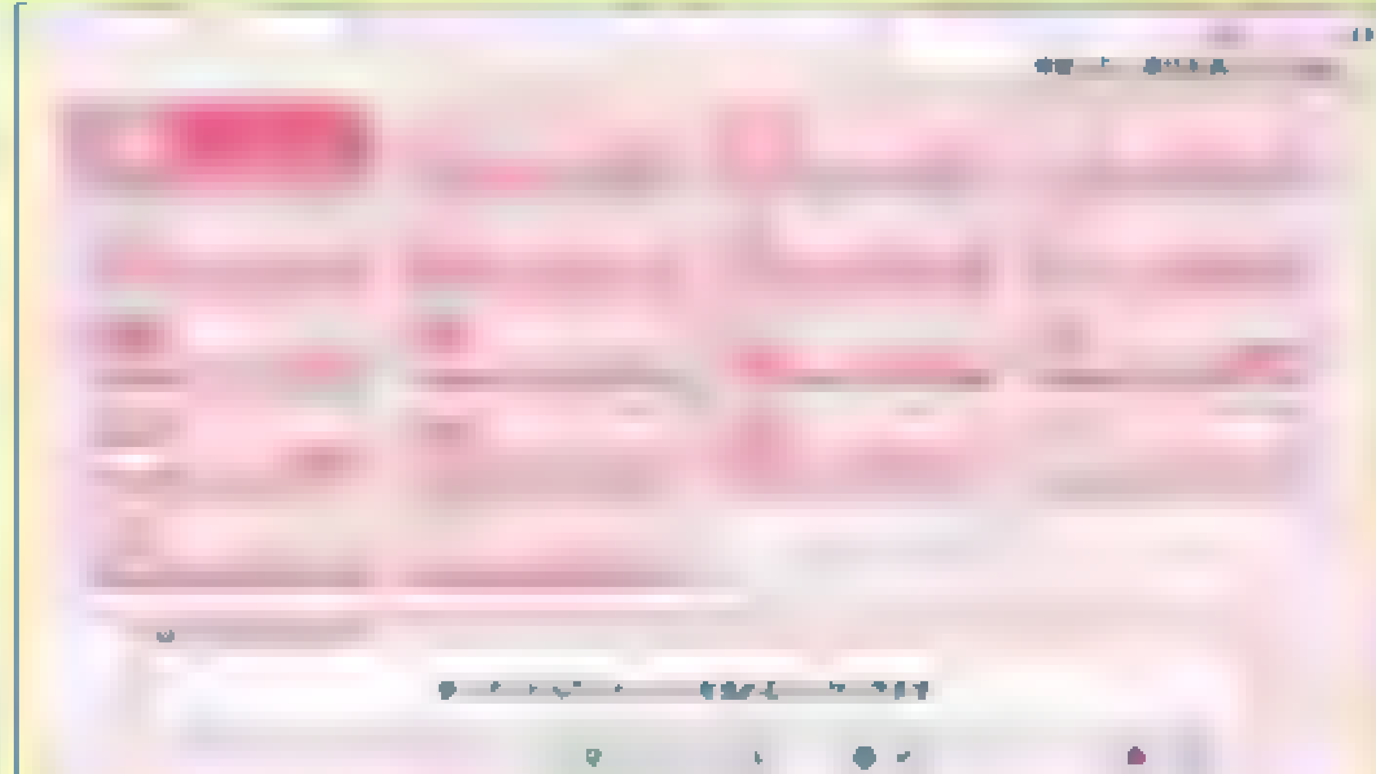
アイドル活动（偶像活动）：特别关卡，成功完成可加强角色能力。

ガチャ（扭卡）：利用抽卡券或星星，可以抽取新的角色卡。

[illegible]：可以看见游戏中所有选项，除了上述几项常用的，还包括联机对战、特训等。在主界面任何时候按START都可直接进入选项一览。

❷ スピリット回复（回复体力）：按下△，可消耗所持星星回复体力。

主菜单说明



ストーリー（故事模式）：推进主角的主线故事。

アイドル活动（偶像活动）：进行偶像活动或特别关卡。

对决：联网与其他玩家对战，获胜可免费获得抽卡点数和FV排名榜点数。

ランキング（排行榜）：查看排名榜。

トレーニング（特训）：对主角和支援角色做特训，加强能力。

セッティング（设定）：更改主角和支援角色的装备，更改卡组配置。

所持一览：当前拥有的角色与道具，也可

以把角色与道具卖掉换取金钱。

お知らせ（通知）：打开浏览器并浏览最新通知。

ガチャ（抽卡）：抽取角色与道具。

ショップ（商店）：购买课金内容。

プレゼント（礼物）：查阅并收取奖品。

イベント情报（活动情报）：打开浏览器并浏览最新活动情报。

图鉴：阅览已经得到的角色与道具的详细情报。

ストーリーライブラリ（剧情图书馆）：收录已经完成的主线故事与其他剧情，可随时复习。

公式サイト（官方网站）：打开浏览器并进入游戏官网。

クレジット（版权信息）：查看制作人员与版权信息。

ホーム（主界面）：返回主界面。

オプション（游戏设置）：更改游戏设定。

要素详解

初始角色

第一次进入游戏，玩家需要选择自己的初始女主角。游戏中预设三大女主角，分别是"高野歌恋"、"更级美月"与"香岛夕"。选择初始女主角后，游戏前期只能进行这位主角的故事模式。

游戏模式

本作的游戏模式大致上分为三种，分别为"特训"、"偶像活动"与"故事模式"。

"特训"可以升级卡片能力，培育独属于自己的角色。玩家可以用培育后的角色卡参加"偶像活动"与"故事模式"，以获得任务奖励和解锁新要素。而在"偶像活动"与"故事模式"中，玩家都会遇到本作特有的指令战斗系统——"表演战斗"。

特训（トレーニング）

所谓特训，实际就是融合卡片让角色卡升级的一个过程，需要耗费游戏内常用货币。每一个角色都可以进行"声音"、"舞蹈"、"魅力"、"行动力"、"语言术"、"技能"和"限界突破"总计七个方面的特训。其中前五项都是角色的发展方向，每个角色只擅长其中一项，但也可以通过特训加强其他能力。"技能"可以通过融卡让角色学会新的技能，在对战中发挥更大作用。"限界突破"即常见的提高LV上限，融合相同的角色卡即可突破。

偶像活动（アイドル活动）

偶像活动下有两大板块——"自由任务"与"活动任务"，两者都会触发"表演战斗"。

自由任务是通用任务，活动任务为官方推行的特别任务。自由任务中，大致按五大发展方向分为五个板块，玩家可自由选择相应的角色去完成挑战。目前为止，活动任务限定玩家只能使用三大女主角，各自对应不同的活动任务。玩家可以刷"自由任务"获得金钱与经验，培育角色，再刷"活动任务"获得FV点数来提高自己的排名。

故事模式

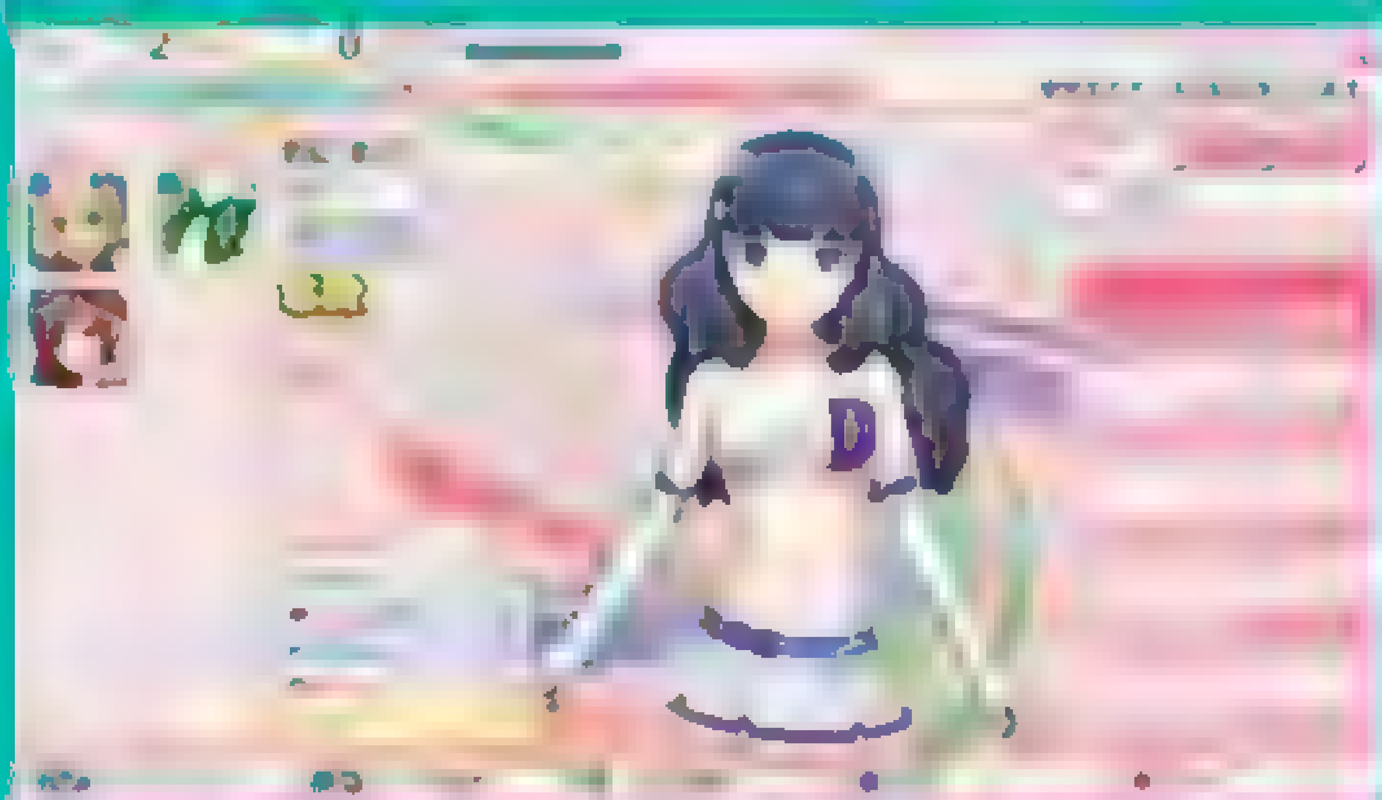
在故事模式中，玩家可以观看三大女主角的主要剧情。故事模式里的"表演战斗"有得分制也有回合制，可在任务列表中确认。

任务列表

进入"偶像活动"，选择好任务类型——"自由任务"或"活动任务"后，即可看到任务情报、目标分数、必要条件与报酬。若无法在对战中达到"目标分数"，

基础配置

详细设置



开始任务

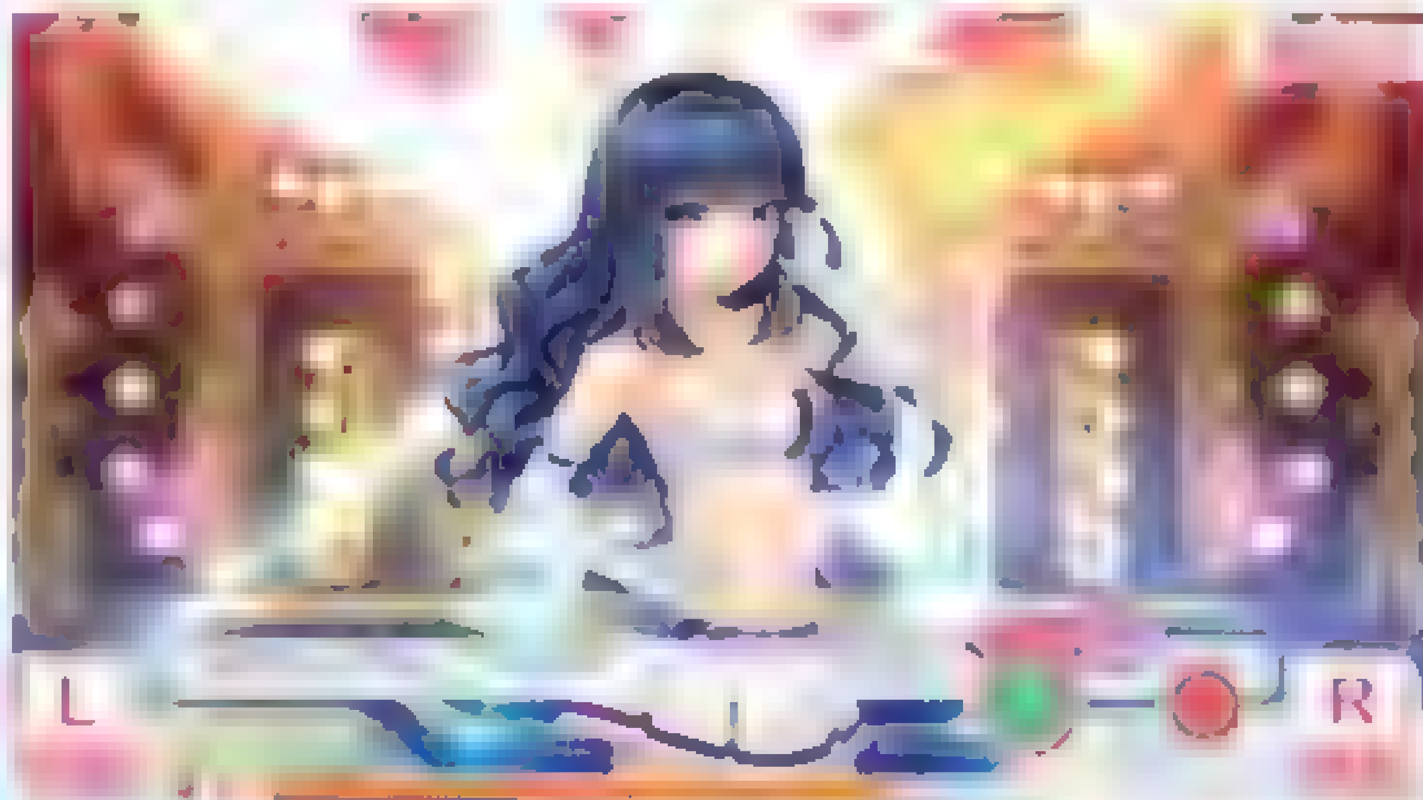
表演战斗

本作的战斗也大致分为两种模式，分别是“得分制”与“回合制”。

在“自由任务”中，角色只需要单独完成整个战斗，获得指定的分数即可完成任务。然而在“故事模式”与“活动任务”中，常常会遇上别的角色与你竞争。在这种情况下，战斗会变成“回合制”，双方你来我往，争取获得更高的分数，以压制对手取得最终胜利。若在“回合制”中落败，哪怕玩家达成了任务要求的指定分数，任务也会以失败告终。

战斗画面解说

本作的战斗系统是简单易懂的指令输入。玩家只需要在指定时间内按顺序输入指令并按下R键发动技能，本回合就算完满结束。不过，随着等级提升、角色进化，高阶技能所需的指令也会越来越长，这种情况下就容易手忙脚乱。不过就算输入指令错误，只需要按L键取消即可。



指令提示：按依次按键即可完成技能指令。
撤销指令：按L键撤销上一次输入的指令。
发动技能：按R键发动技能。
剩余时间：本次技能发动的剩余时间。

抽卡

在本作中要想抽到能力强的稀有卡，需要大量的耐心或金钱。游戏教学时会送玩家一张抽卡券，免费体验一把高阶抽卡，之后就要靠各种刷刷刷或课金获得抽卡的机会。

目前，游戏提供的抽卡方式有三种。其一是使用“抽卡券”或3颗“星星”的高阶抽卡，绝对能够抽到R级以上的卡片；其二是十一连抽，也就是第一种方式的“买十送

一”版本；最后一种是完全免费，靠刷出来的“FV抽点卡”免费抽卡，但不保证卡片等级。

其中，“抽卡券”可以通过刷排名榜的PT点获得，每度过一个阶段就会免费送一张；“星星”能在活动中获取或者课金购买；至于“FV抽卡点”，虽然抽到稀有卡的几率极低，但也是最容易获得的抽卡方式，可以通过登录奖励获得，也可以通过“偶像活动”中的“活动任务”和联网“对决”获得。

联网要素

对决

可以与其他玩家对战。战斗胜利可得到FV抽卡点与FV排行榜点数，基本操作可参照上文中提及的“表演战斗”。

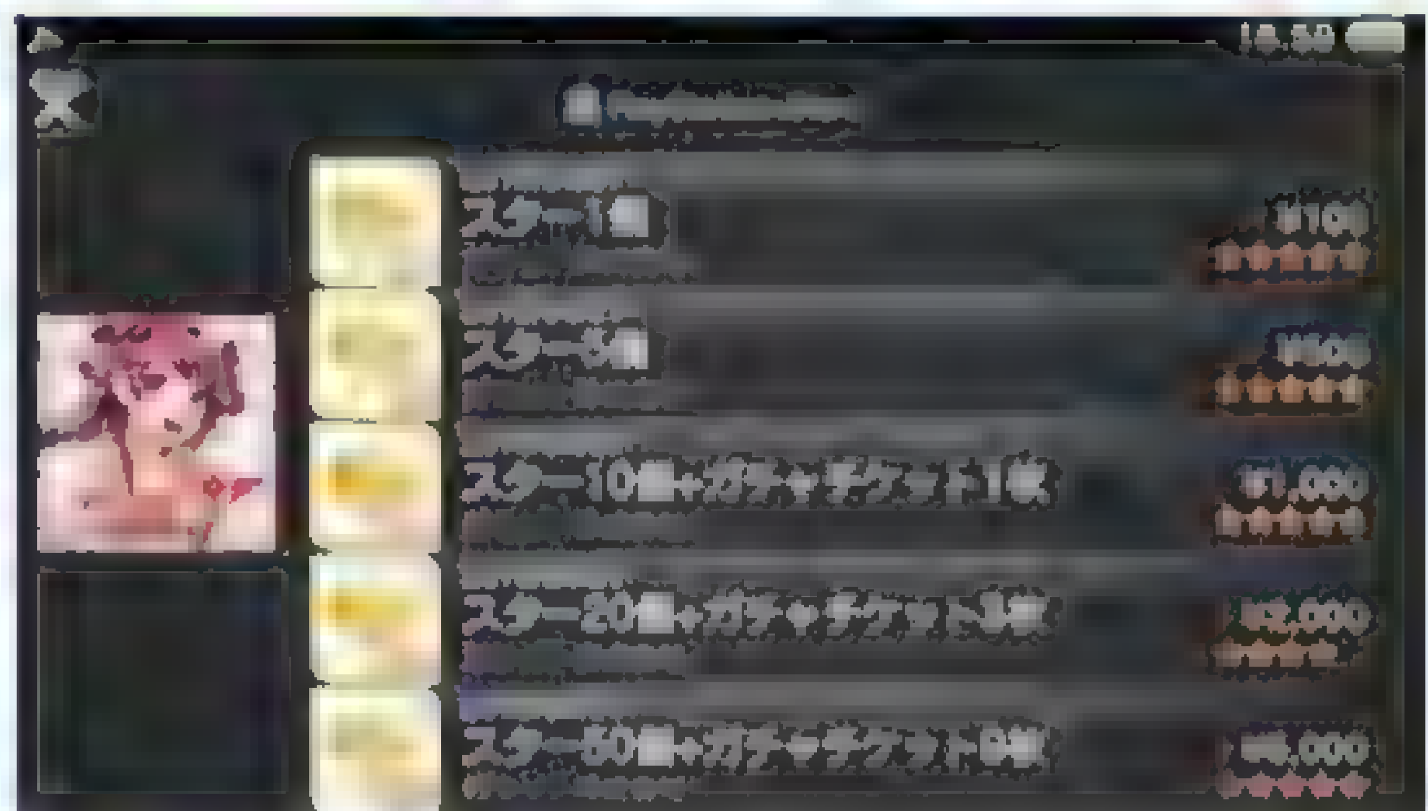
FV排行榜

FV即偶像表演战斗大赛“FORMULA VENUS”的缩写。点击选项一览中的ランキング（排行榜）选项，会打开浏览器进入FV排行榜列表。除了可以查看自己现在的FV点与排名，还可以查看最新的TOP 100玩家排行。高排名的角色还能获得“VENUS”的称号。

登录奖励

与大多数课金游戏一样，坚持登录游戏即可获得奖励。登录奖励有星星、抽卡点数、金币与抽卡券四种。

课金要素



进入PS商店即可购买星星与抽卡券，进行高阶抽卡。

奖杯列表

本作奖杯只需要坚持把游戏玩下去，即可全部获得。抽取更多的角色卡、提高角色等级、参加“活动”与“对决”等等都是游戏中必须要做的事。其中值得一提的奖杯只有“フルアーマーアイドル”这一个：在“详细设置（控え室）”中，角色左方有11个空格，分别是5名支援角色、5个装备道具与1件服装，玩家通过抽卡或战斗得到相应的卡片，并把这11个空格填满，即可获得奖杯。

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	アイドルはじめました	完成教学
铜杯	アイドルコレクター	获得50位角色
铜杯	SRゲッター	首次获得SR角色
铜杯	どきどき生着替え	首次更换服装
铜杯	バトルマニア	在“对决”中获胜50次
铜杯	卖れ线アイドル	完成50次任务
铜杯	はじめてのイベント	参加活动
铜杯	推しメン增し增し	角色等级达到20级
铜杯	フルアーマーアイドル	填满卡组的空格
铜杯	ファイトー发！	首次在任务中使用消耗品
铜杯	SRコレクター	得到10位SR角色
银杯	卖れっ子アイドル	完成100次任务
银杯	クイーンオブアイドル	在“对决”中获胜100次



说是免费，终究还是一款课金游戏。由于正常游玩的收益不大，收集高级角色卡片的过程就成了无底洞的刷刷刷。若坚持不课金又想得到心怡的角色，需要耗费太多的时间。游戏中仅有三大女主角拥有3D建模和声优配音的简陋配置，再加上选项繁多，说明不足等容易让玩家陷入混淆的不体贴之处，都是这款作品无法忽视的问题。

栏目主持：纸鸢

便携领域

Apple Watch来了，三星暂时无法被模仿的S6 Edge也来了，便携设备的进化虽进入了瓶颈处，但是世界级的科技厂商仍然在想方设法制造出不一样的惊喜给用户。相比而言，过去的一年里国产便携设备的出货量已经达到了让世界侧目的地步，但是创新能力仍然略显不足，属于自己的东西少之又少，仅仅依靠廉价的产品去赢得大众市场而放弃创新，只会让产品的吸引力越来越低而陷入堆硬件的怪圈。



情报室

双箭齐发，华为P8、P8 Max同时亮相



4月15日晚，华为在英国伦敦正式发布了旗下旗舰手机P系列的最新产品——P8和P8 Max两款新机。与去年的华为Mate 7一样，走的同样是华为精品战略中的中高端商务旗舰机路线。之前已经亮相工信部的疑似低配版的华为P8 Lite，并没有在发布会上登场，但外媒将该机列为了新品发布会内容之一，详细参数也已经公布。P8和P8 Max的机身厚度分别为6.4毫米和6.8毫米，均采用金属一体式机身设计。整机侧面采用弧形边框设计，上下两个边缘被切削成金属亮边。背面摄像头纯平设计，并引入了康宁大猩猩4代玻璃进行装饰。



具体配置方面，P8的处理器采用华为自家的海思麒麟930/935八核64位处理器，拥有3GB内存，16GB/64GB两种容量的机身存储，5.2英寸1080P分辨率的屏幕，2680mAh容量电池，后置1300万像素摄像头外加前置500万像素摄像头，共有黑色、金色、灰色等多种颜色。P8 Max基本配置和P8没有太大差别，只是屏幕变成了6.8英寸1080P分辨率，电池则加大至4360mAh，这个尺寸和电池容量基本上已经是通话平板级别的了。

值得一提的是拍照部分，虽然拍照一直是华为的弱项，但P系列表现还算中规中矩，此次P8、P8 Max摄像头像素数量依旧为1300万，但华为为其带来了更多的玩法和功能。新增加了OIS光学防抖；RGBW四原色图像传感器；Altek的ISP、性能达到单反机别；星轨、光绘模式、实时特效预览；魅我自拍，可提前自定义美化参数，在多人合照时只识别其中一人的脸，单独进行美颜；视频拍摄支持大导演模式，可同时连接3部手机拍摄，直接切换自动合成，无需后期。

此外，P8具备双卡双待、双4G版本，同时也有单卡版，P8 Max则只有一个双卡版。双卡版的其中一个卡槽支持Nano SIM或SD存储卡，同时支持移动、联通双4G。系统UI方面，P8搭载基于Android 5.0的EMUI 3.0，提供主题等完善的系统个性化功能，P8 Max还带有横屏UI模式。很特别的是，P8支持指关节识别技术，通过指关节敲击屏幕，可以截取整个屏

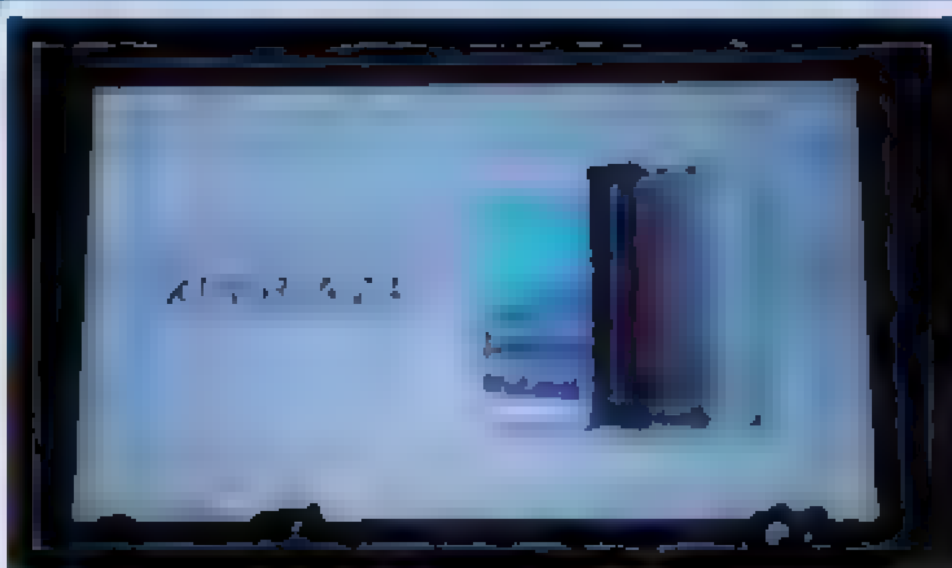


幕或者其中一小部分的图片。除了手机硬件，华为还推出了相关周边配件，包括华为自家的TalkBand B2智能手环，除了具备智能手环功能，还可以用来解锁P8手机。另外还有一款E-Ink电子墨水保护壳，4.3英寸的P8可以直接将其当作电子书使用，P8 Max则拥有一款智能磁吸保护套。



4月22日，华为单独在上海开了一次发布会，公布P8的价格，标配版售价2888元，高配版售价3588元。除此之外，华为还公布了一款P8青春版，其外观与P8类似，但是从屏幕到处理器再到制造工艺全面缩水，当然售价也更为低廉。

索尼悄然发布Xperia Z4



4月20日上午，索尼在日本正式发布了今年的旗舰新机Xperia Z4，之前的种种传闻也终于可以告一段落。这次Xperia Z4发布并未大张旗鼓地宣传造势，如此低调也让人略感突然。

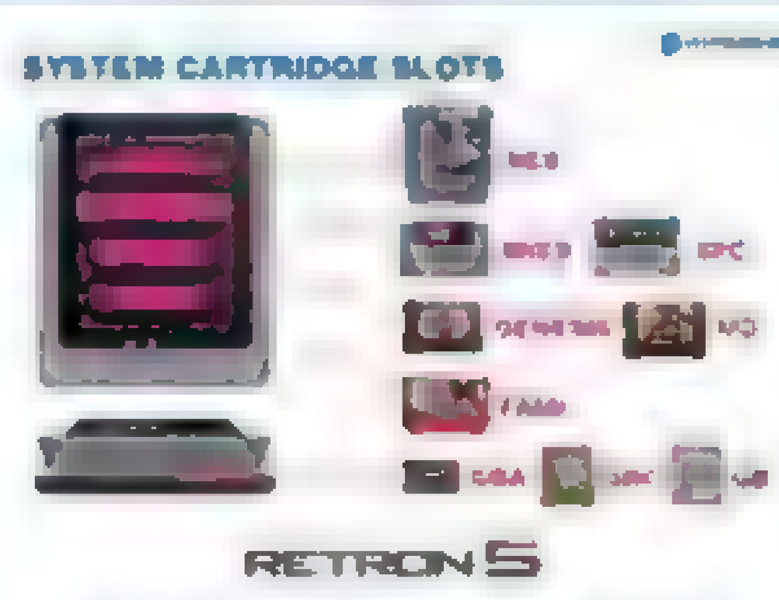


外观上，索尼Xperia Z4也给人一种似曾相识的感觉，与前代Z3设计差别不大，外观上有黑、白、蓝、金四色可选。配置方面，屏幕并未升级至2K级别，而是继续采用一块1080P分辨率5.2英寸的显示屏。性能上，Xperia Z4搭载了骁龙810处理器，内置3GB RAM+32GB ROM，支持最大128GB外接microSD卡扩展。拍照方面，索尼Z4配置了一颗2070万像素主摄像头，f/2.0光圈，支持光学防抖；正面配置了一颗510万像素前置摄像头，相比Z3有了一定提升。

除此之外，索尼Xperia Z4机身厚度为6.9mm，重144g，SIM卡和microSD卡将位于同一卡槽之内，电池容量为2930mAh，运行基于Android 5.0的SONY定制操作系统，和系列前几代一样，Z4同样支持高级别的防水功能，这仍然是其重要的卖点。

据悉，索尼Z4将在今年夏季于日本地区率先发售，国际版也将在夏季推出。

掌机情怀永不灭——iPhone一秒变GB



◀早前该公司就推出过一款可以使用多种老游戏机卡带的硬件产品。

想在手机上玩GB的游戏是一件非常简单的事情，下个模拟器就可以搞定了，但要想真正体验完美的怀旧手感，还是需要一个小东西来帮忙。这个东西名叫Smart Boy，可以让用户的手机直接变身Game Boy。由Hyperkin设计的这款周边，和该公司之前推出的Retron 5一样，也是由模拟器和游戏卡带插槽结合而成的产品。玩家只需将手机插入Smart Boy，再插上各种Game Boy游戏卡带，就可以用实体按键操作游戏。整个Smart Boy包括一个Game Boy的模拟机盒和一个卡槽，模拟机盒上有方向键、开始键和选择键这些基本按键，并且自带可供使用5小时的电池。目前这个周边只支持iPhone 6 Plus，其他机型和安卓机的相关配件正在加紧研制中。

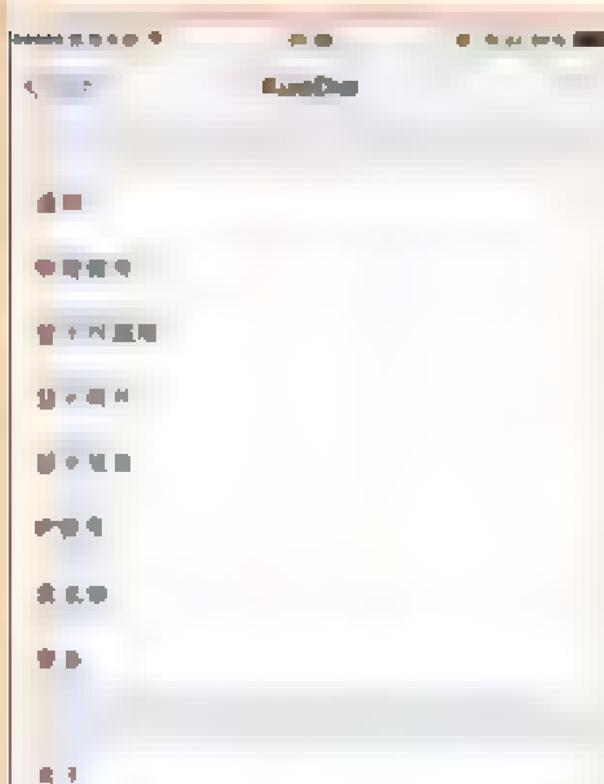
不过Smart Boy最终只能是小众产品，因为需要实体GB卡带这个要求就能难住不少人，一方面GB卡带早已停产，另一方面想通过模拟器ROM来游戏的话，注重版权问题的任天堂恐怕不会答应，加上任天堂目前正准备将自己的游戏带入手机和平板电脑上，所以Smart Boy最终会有怎样的命运，还需要等些时日才能知晓。

iOS越狱后插件介绍（二）

在上上一次的栏目里，笔者为大家介绍了可以代替iPhone上“小圆点”实现模拟实体按键的越狱插件“Activator”，并且以此插件为例向大家简单说明了越狱后的iPhone和iPad如何从Cydia商店中搜索和下载插件的方法。而这次的栏目里，我们就接着上次的话题，为大家来介绍一些非常实用的越狱后可用插件。

一直以来，不少人都对iPhone作为手机在本职功能上的不足之处诟病之以久。诚然，iOS确实拥有一个无可匹敌的优秀系统，但是做手机这件事毕竟是半路出家，所以作为便携设备，有着iPod制造经验的苹果可以将之打造得领先于世，但是作为手机，从初代开始便有着各种不足。这一次为大家介绍的几款越狱后的iOS插件，可以很好地弥补一些iPhone在原生系统下细节处的“缺陷”。

来电归属：KuaiDial



对于国内的用户而言，来电归属地显示是一个非常实用的功能。因为中国地域辽阔外加人口众多，有时候我们会接到一些陌生的来电，这其中就夹杂着不少诈骗、广告、反动信息等垃圾内容，而这些来电的一个特点就是归属地和用户的归属地不同。所以遇到陌生来电的时候，归属地如果和用户所在的城市相同，即便是不认识的号码也会选择接听，但是如果是外地的号码，那么大多数人其实从这时候就可以选择不去接听了，即使去接听也会有所防备，降低了遭遇诈骗等犯罪行为的可能性。然而苹果直到iOS8开始才终于内置了这个功能，但是因为水土不服外加初次上手，功能的完善度远不及这款名叫KuaiDial的插件。

iOS8仅支持显示陌生人来电归属地，已加入通讯录的号码不再显示归属地信息，并且在拨打陌生号码时，iOS8也不会显示归属地信息，用户需打开通话记录才能看到。KuaiDial插件的来电归属地显示范围更广，无论是陌生号码还是通讯录中的号码、无论是来电还是去电都能显示归属地信息，而且KuaiDial还能显示短信归属地信息，这是iOS8所不具备的。

KuaiDiali还具备“黑名单”功能，可以通过输入号码或从通讯记录中选择的方式将号码加入黑名单。KuaiDial支持自定义拦截黑名单的动作，用户可以自己设置为“挂断来电”、“无人接听”或是“忙音”，还可关闭拦截时的提醒或选择用“震动”、“声音”等作为拦截黑名单的提醒。

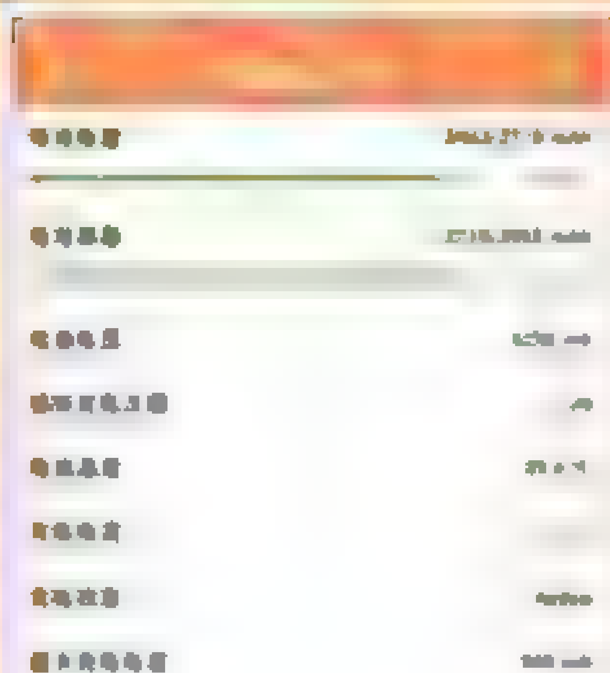
除此之外，KuaiDial还支持短信批量添加联系人和群发短信、拨打长途时自动添加IP前缀、修改系统默认的100条通话记录限制，并拥有T9快捷拨号、去电接听震动等功能，而这些都是iOS8系统不越狱便无法实现的。

安装好KuaiDial后，它会以系统插件的形式出现在设置的一级菜单中，这里可以对插件进行一些设置。其实绝大多数越狱后的插件都是以这种形式存在的，当然也有一些插件除了会出现在设置中以外，还会以应用的形式出现在桌面上。

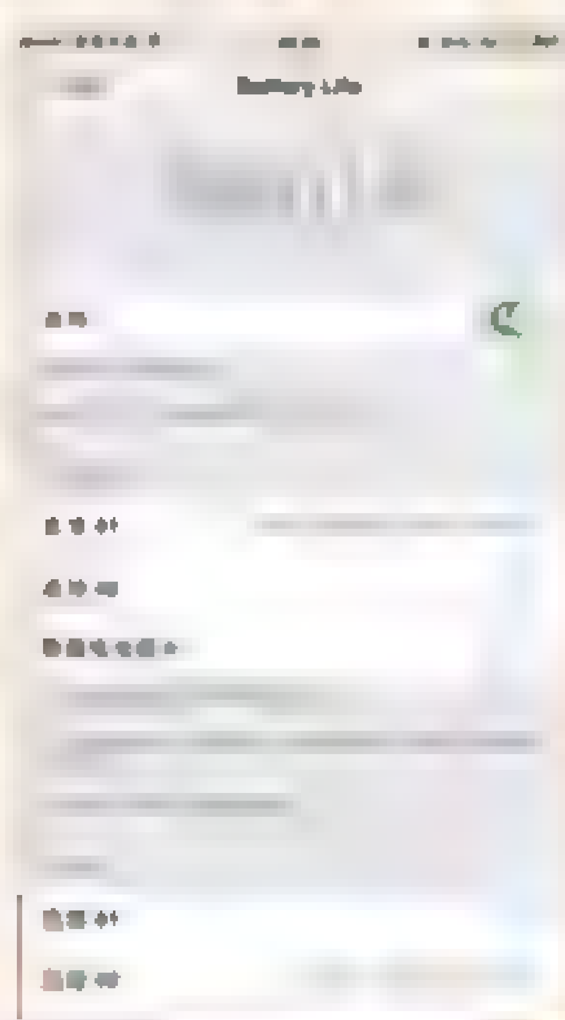
电池保养：BatteryLife

对于便携设备而言，电池的重要性不言而喻，尤其在如今智能手机和平板电脑清一色选择不可更换电池的设计之后，基本上手机电池的寿命就决定了一台手机的使用周期。比起对屏幕、外壳等表面的重视，很多人其实严重忽视了对电池的保养。

这款名叫“BatteryLife”的插件就像它的名称一样，它更多的是向用户展示电池的寿命，让用户对电池的规格、使用率、剩余电量一览无余，以完全数字化的方式展示电池，从而督促用户在使用过程中主动去保护电池。

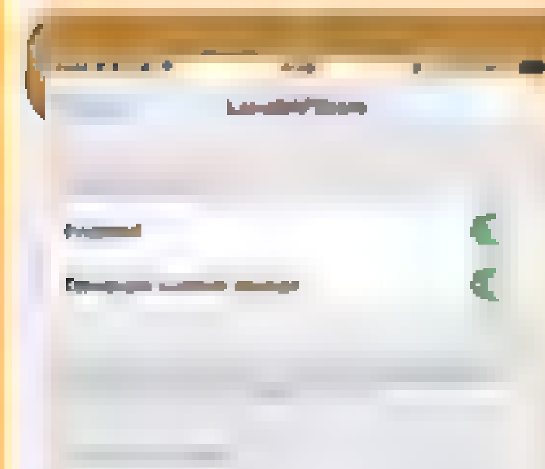


安装好"BatteryLife"后，它会以桌面应用和系统插件两种方式出现。首先我们看看桌面上的应用，进入应用后我们可以查看电池的信息。例如在充电时由上至下依次会显示电池电量、电池容量、电池电压、循环充电次数、电池温度、充电电流、充电状态和最大充电电流。这里值得详细介绍的是电池电量和电池容量两个概念，"电池电量"是一个会变化的数据，显示的是目前用户电池剩余的电量，而"电池容量"是一个纯粹的物理概念，它显示的是电池原本的物理容量和使用到现在为止还能容纳的最大电池容量。两者都以精确的的数据展示，并且下方还会辅以绿色条状刻度显示百分比。另外值得一提的是"循环充电次数"，它指的是电池一次完整的充电和放电过程，也就是从一次完整的充电到电量充足开始，使用到完全没有电量再充电到满电为止的过程。这个过程并不一定是一次性实现的，使用过程中即便是没有完全充满或者没有完全用光电，系统也会非常智能地将多次零碎的充电放电过程整合在一起，累计出一个完整的充电循环次数，这也就是为什么如今的手机电池强调"随充随用"，因为无论你是从头到尾完整地充电，还是随时随地地充电，效果是一模一样的，而"BatteryLife"则会将这个略显复杂的过程以精确的数据展示出来，让用户更好地了解自己的电池。另外借助"循环充电次数"中的数据，用户也可以判断自己电池的新旧程度，从而判断手机是否全新。既然说到了充电，就再说说"充电电流"和"最大充电电流"，这两个数据不是恒定的，"最大充电电流"是由充电器决定的，例如使用笔记本的USB接口时就是500mA，用iPhone 6 Plus自带的原装充电器时就是1000mA，而使用iPad充电器的时候则是2400mA，最大充电电流决定了"充电电流"的上限，但是充电电流的数字也会因为各种外在因素而改变。例如在刚刚开始充电以及快要将电池充满的时候，这个数值会降低，而不同的数据线也会影响这个数值，例如使用苹果原装的数据线时，电流就会比较高，充电速度也比较快，而在使用第三方数据线的时候电流就会降低从而减缓充电速度。所以无论从快速充电的角度出发也好，还是从节省电量的观点来说也罢，使用原装数据线充电是非常必要的。另外向右滑动界面还会看到目前电池在各种状态下可以使用的时间，不过都是非常极端的数据，例如纯粹用来待机的时间、单纯看视频的时间，基本上没有任何参考意义。



除了上述的以应用方式出现，进入主菜单的"设置"选项找到"BatteryLife"选项后，可以设置右上角电池的显示信息。例如纸鸢就选择了在不充电的时候依次显示预计可以使用的时间和所剩电量的百分比，另外还可以选择隐藏电池小图标只留下数字百分比，可以让状态栏变得整洁许多。总的来说，这是纸鸢个人非常喜欢也推荐大家使用的一款应用，它可以让用户对于电池有一个非常充分的了解，毕竟保护好电池就是保护好手机本身。

内购破解：LocalIApstore



过去很多人越狱的一个目的是为了使用一些本来应该收费的应用，但是自从iOS进化到iOS6之后，即便不越狱也可以随意安装本来收费的应用了，这其中一个重要的原因是很多游戏和软件更换了过去的思路，不再做一锤子买卖收费之后完事，而是采取先提供免费下载、之后再提供内购的长期赚钱策略。所以越狱后的内购插件就是让一些原本收费的内购被免费使用，"LocalIApstore"就是这样一款插件。安装后它以插件的形式出现，使用方法也很简单，只要开启Enabled开关，在相应的有内购的应用中去点击收费项目，然后在App Store进行扣费的时候即便不填写密码，内购也照样成功。不过如今的厂商在反内购插件方面已经做得越来越深入，因而成功率不是很高。

本体免费（含课金要素） Android

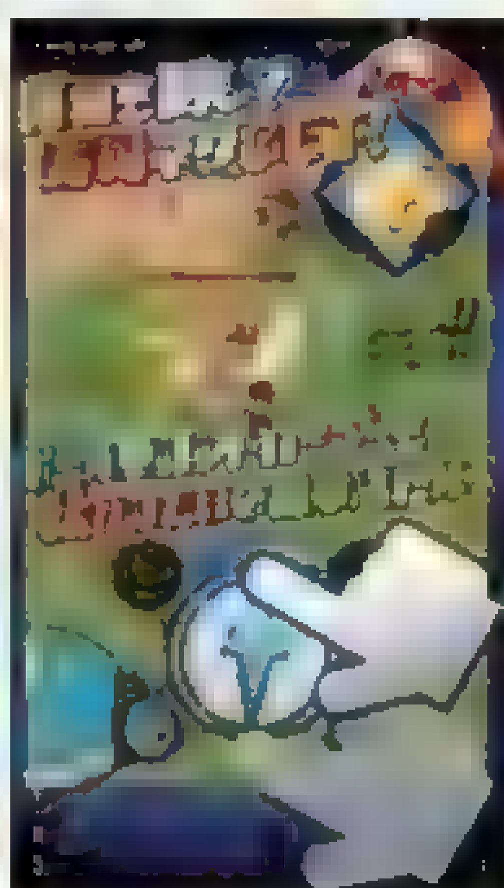
宇宙的寿司



本作是由PSV平台《秋叶原之旅2》原班人马打造的科幻类A·RPG。故事背景为人类进驻宇宙之后的时代，由于宇宙开发的顺利进行，作为日本代表美食之一的寿司也得到了进化——人类在外星球上发现的地球外生命“鱼兽”，非常适合作为寿司的材料。人们对于美食的欲望愈发高涨，而我们的主人公“次郎”，便是挥舞着刀刃在现场觅集食材、目标是成为宇宙第一的新世代寿司师傅。

游戏中次郎会驾驶着自己的宇宙寿司店在各大星球奔波，到达现场后招揽客人，然后快速解决当地的鱼兽并做成寿司出售。移动与战斗非常简单，玩家只需要在画面中央的模拟滚球装置上划动，就可以操控角色向8个方向前进。而当角色正面靠近敌人时，就会自动发动攻击，完全没有复杂操作。一边保护自己的店，一边解决鱼兽，让顾客心满意足地进食后就能获得金钱。金钱可以用来强化自己的寿司店、角色性能和武器。游戏中的可用角色除了次郎外还有其他人，攻击方式和特性也各有区别。同一个星球的地形也是随机生成，不会让玩家感到厌倦。本作日后预定配信iOS版本。

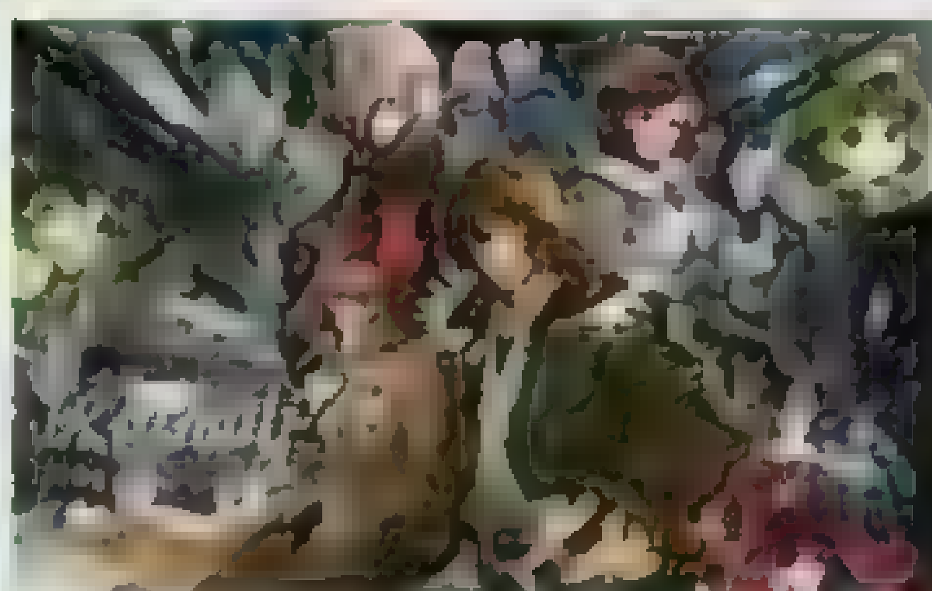






本体免费（含课金要素） Android/iOS

灰色都市 32人的嫌疑犯





作为悬疑系文字冒险类手机游戏，前作《灰色都市》一经推出便获得了不俗的人气，取得了250万下载量的优秀成绩。本次续作将会配合日本国内配信的情况变更故事的舞台与人物设定。欣赏4位性格、立场以及能力都不同的主人公演绎4部主线故事，最后线索相通并一步步揭开事件真相便是本作引人入胜的亮点之一。为了更好地衬托剧本的魅力，本作更是加入了主线全程语音、动画一般的演出效果来增加玩家的临场感。除此之外，本作在系统上也下了一番功夫，仅凭推动故事流程是无法解开真相的，游戏里还融入了现场调查、打听情报等解谜要素。在面对各式各样的危机时还可以利用4名主人公各自的特有能力来逃脱困境！而本作作为一款手游也有着该种类游戏的明显特征，虽然普通游玩免费，但是在解禁新故事的时候需要用到“フイルム”这个道具，而这个道具则需要通过游戏内的货币“キャッシュ”购买。获得キャッシュ的方式有满足条件等待一段时间后自动回复、课金购买、每日登陆奖励及活动奖励等，不想花钱的玩家只需花点时间也可免费玩完全程。

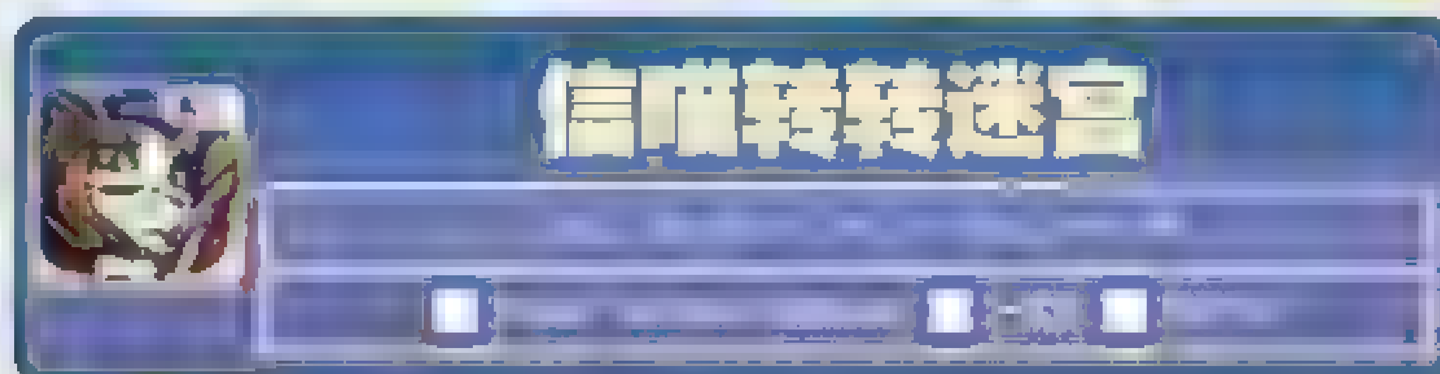






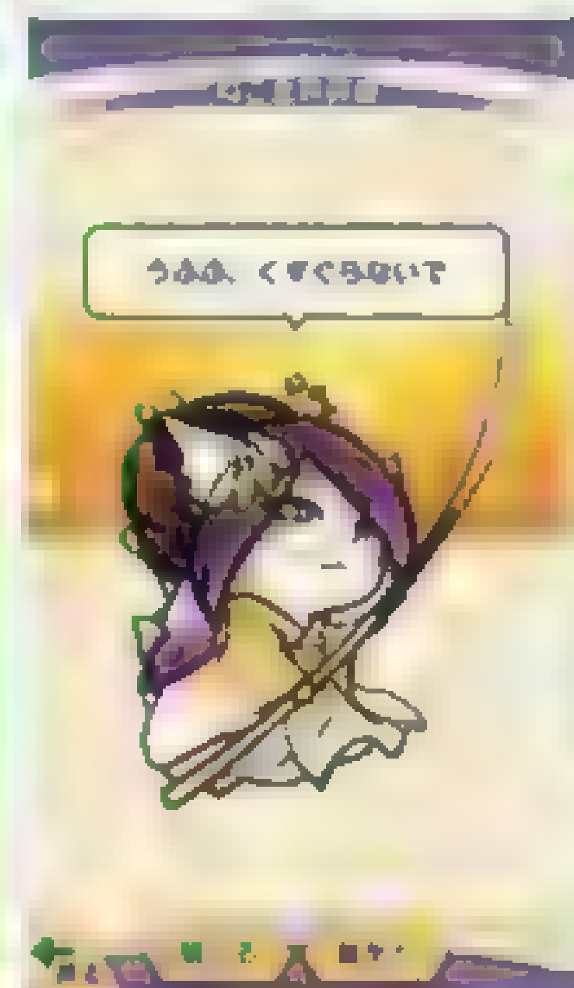


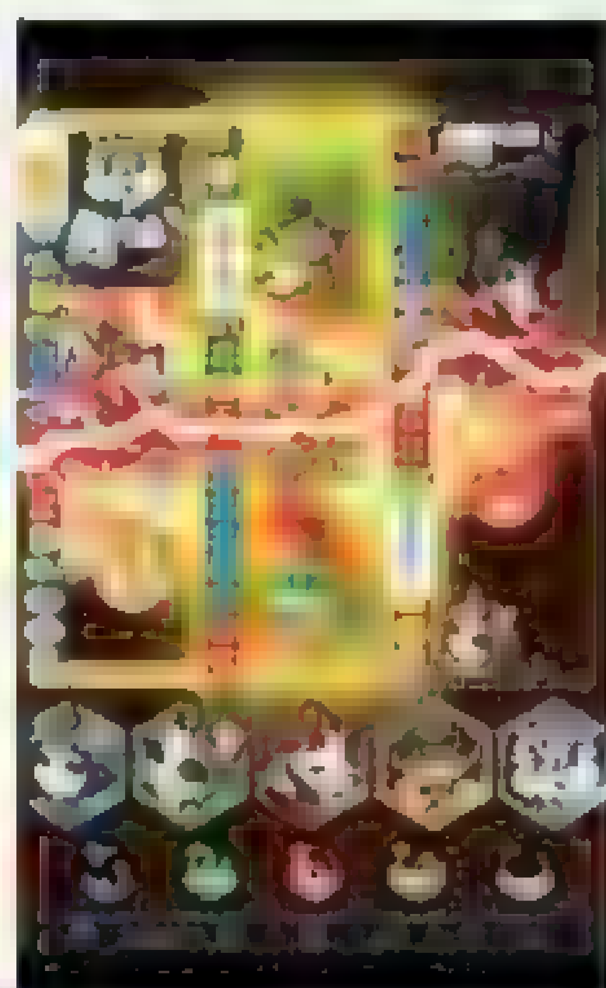
本体免费（含课金要素） Android/iOS



本作由《织田信喵之野望》衍生而来，日本战国时代的大名、武将、军师尽皆萌化成为喵星人，玩家作为原创“主人猫”则因为不可思议的茶器之力，从未来被卷入到了这个乱世中。

游戏的类型是迷宫探索型RPG，战国历史上的经典战役都以迷宫的形式呈现，在3D迷宫中一旦遇敌就要开战，战斗系统则以“角子机”为核心。队伍中的5名武将会作为图标不断旋转，玩家需通过触摸控制其停下，从而选出发动攻击的武将。2个相同的图标可以发动武将特技，从而获得提升攻防、回复体力等不同效果；3个相同武将图标则能形成“转轮连锁”。除了常见的兵种三角相克外，游戏中还有火、地、风、水、空5大属性，随着战斗的进行，五种属性槽也会不断积蓄，一旦蓄满任意属性就能发动强力必杀技“五轮奥义”，召唤五轮神对敌方展开毁灭性的打击。众多武将主要通过抽卡的形式获得，而本作还对应GPS系统，日本不同地区都有各自的当地武将，想要抽到其他地域的专属角色，就必须与别的玩家成为“互粉”的关系。

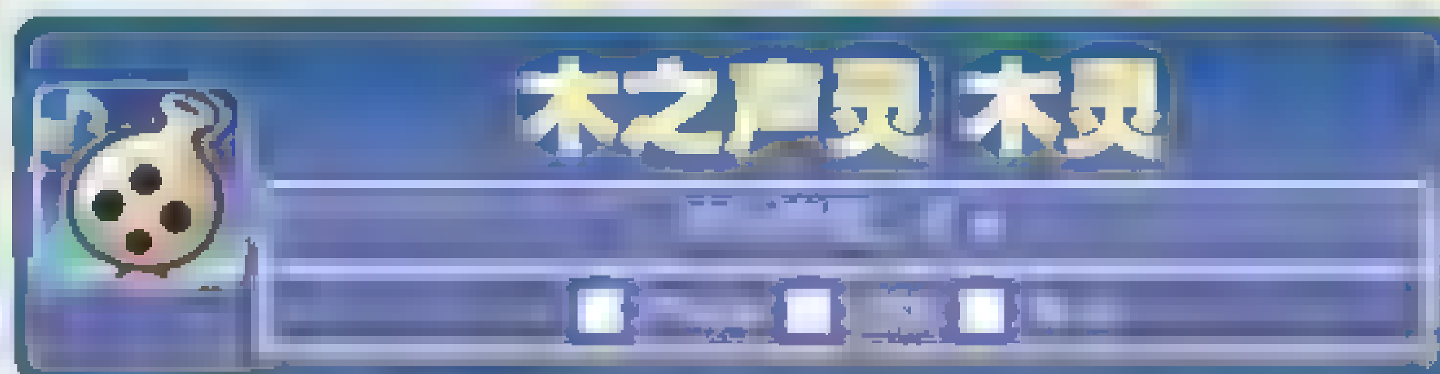




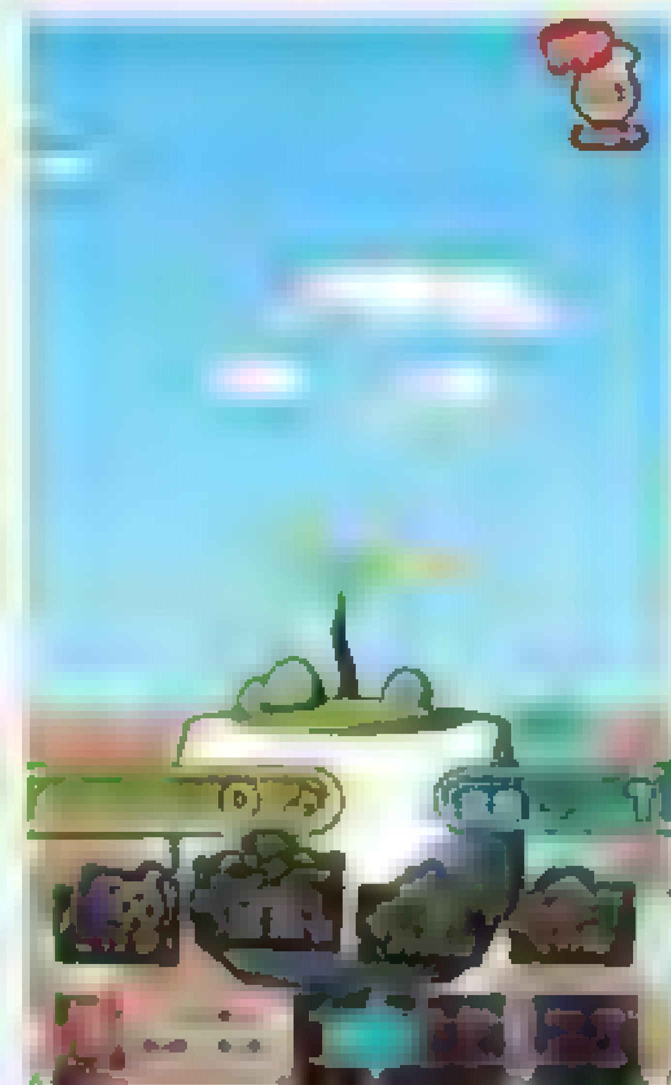




本体免费（含课金要素） Android/iOS



本作是一款收集并育成不可思议的盆栽——木灵的养成游戏。游戏开始后画面中会出现一个普通的盆栽，点击画面中若隐若现的光点后，隐藏在盆栽中的木灵就会现身，继续点击木灵的话就能将其捕获。和木灵成为朋友后可以获得音符，使用音符能够在商店中购买道具，比如让盆栽生长的肥料、加速木灵生长的水壶和能放入大型盆栽的钵等，除此之外，玩家偶尔还需要替木灵们赶走袭击盆栽的害虫。将被捕获的木灵登录在木灵的房间中，然后使用手机自带的麦克风就可以与木灵们进行交流，玩家说的话也会被翻译成“木灵语”播放出来。和捕捉的木灵初次对话也可以获得音符，若是多次捕捉到同一种木灵，所获得的音符数量也会增加。持续与木灵们培养好感度后就能够入手稀有种子和精美的手机壁纸。







《勇气2最终境界》制作人访谈

——让成品更贴近玩家



走近业界

4月23日，3DS玩家们期盼已久的《勇气2最终境界》发售了。这款游戏在开发阶段就一直保持着积极的曝光率，一边接受玩家的意见一边进行着改动。感兴趣的玩家在开启游戏、进入幻想世界再续前缘之前，不妨先来看看本篇访谈，让我们在本作的制作人浅野智也，以及副制作人高桥真志的话语中，了解一下本作制作的点点滴滴。

译 胧月 美编 咕噜

认真吸取体验版中玩家反馈的意见

——去年12月配信了本作的体验版，今年2月又进行了一次版本升级，玩家们的反响如何呢？

浅野智也（以下简称浅野）： 感谢广大玩家提出的诸多意见，这让我想到前作时的情景。我们逐条确认Square Enix的会员问卷调查，以及网络上的反馈意见，在确保大方针的前提下尽可能多地完善了细节。对于获得玩家赞扬的部分，我们也做了再次确认，重新认识到了体验版的重要性。

——具体调整了哪些部分呢？

浅野： 移动速度和读取时间等等，虽然调整力度不大，但这些许的改动却让用户体验更加完善。总体而言没有做什么大修改，基本都是细节方面的修正。另外还重新修正了编曲，这个应该很明显。

高桥真志（以下简称高桥）： 《谨为续篇》（一代的资料篇）继承下来的系统基本维持原样，我们想做的是让大家了解新角色和新城镇。许多玩家只玩过初代本传，直接跳过《谨为续篇》来体验二代，然后被4倍速战斗和遇敌率的调整震惊了，都反映现在的用户体验好了许多。

——新角色获得的反响如何呢？

高桥： 由于前作的角色很受欢迎，所以新角色很容易活在他们的阴影下，这是个很大的障碍。

浅野： 发表伊迪娅和迪兹两名角色时，老玩家们真是欢声雷动啊。不过这种情况是我们意料之中的，当然我们也有信心创造出不亚于这些既有人气角色的新人来。相信体验版已经向玩家们展示了这一点。



高桥： 所以这次的体验版为了凸显新角色的魅力，特意给他们加了语音。想让新角色获得认可，就必须去了解玩家喜欢什么样的角色。就结论而言，我们给角色加入语音，获得了很好的效果。比如说尼古莱吧，在体验版配信之前并不受玩家重视，但实际听到他的语音后，玩家们都赞不绝口，现在一跃成为人气角色了。

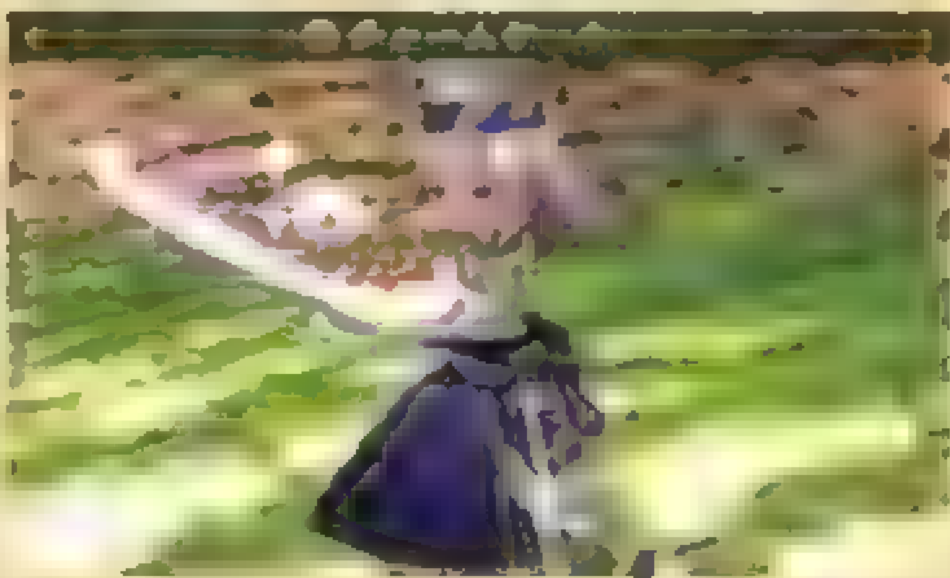
——相比之公布那阵子，尼古莱给人的印象有了很大变化吧。

浅野： 前作角色都很年轻，尼古莱却是大叔系的。单看人设也许很难理解其魅力，还是让玩家直接从游戏里体验来得更直接。

——体验版的新职业大部分都很独特，玩家

们对此怎么看?

高桥：因为本作在系统上与《谨为续篇》并无多大差异，所以我们主要想展示新职业。体验版优先选择了特殊而新鲜感强的职业，比如能使用“修饰句”的巫师和能使用“撤销”的祓魔师。





浅野：即便是前作已有的职业，我们也特意给配置了特殊的技能，不然玩家会觉得乏味。

——祓魔师的“撤销”大受欢迎了，能让当前战况“悔棋”，HP和MP都回到数回合前的状态

浅野：祓魔师的反响非常棒，它的水晶力量持有者盖伊斯特也因为“撤销”的单词“Undo”，而被玩家爱称为“安藤师傅”，让我笑得不行。看到职业和角色都如此受欢迎，真是发自内心地高兴。

——包括前作在内，水晶力量的持有者都给人以亲近感，大部分都很有个人特点呢。但是盖伊斯特却一改惯例，让我很是吃惊。

浅野：前作的水晶力量持有者数量庞大，我们没能深度发掘角色的内涵。在《勇气2最终境界》（以下简称《勇气2》）里，我们尽可能地发掘了每个水晶力量持有者的个性，盖伊斯特的剧情相当值得一看。



希望在支线剧情里和伊迪娅一起烦恼！

——目前还没有公布剧情细节，是为了避免剧透吗?

浅野：是的，因此我们给体验版准备了原创剧情。我们对成品版的剧情很有自信，请广大玩家务必耐心等待。

——那么这次访谈也不探究剧情细节了，这里姑且问一下容量大概有多少?

浅野：剧情容量的衡量标准并不固定，如果单纯从文字量来说，大概增加了20%，因此在收录语音上也花了不少时间。

——这可真令人期待不已啊。最令人期待的莫过于刚发布不久的正式副标题“END LAYER”了，该短语隐含了怎样的意思?

浅野：关于副标题这次还是先卖个关子，希望大家多加猜测。目前网络上已经有许多看法了，我们非常高兴。

——早期购买特典赠送的服装已有特色，这是怎么去设计的呢?

ブレイブリーセカンド早期購入キャンペーン!第一弾



浅野：和以前的设计思路一样，就是进一步拓展本篇故事中未曾描述的世界观。

高桥：比如初代里的阿妮艾丝有一套正教骑士服，二代里新登场的正教骑士团就是由此拓展出来的。

浅野：其实今后是否会进一步拓展，尚且是未定之数，但还是有意识地先制作了一些有拓展潜力的东西，以备不时之需。

——原来如此。个人觉得伊迪娅的服装似乎是以“卡普卡普”（某种蛙型怪物）为基本



装備している武器で攻撃します

绘制的，是不是有意在推卡普卡普呢？

浅野：这是个打倒后能获得大量经验值的吉祥物敌人，较为显眼，二代中它们也会在游戏的各处出现（笑）。

——接下来是我打完体验版后比较在意的一些事情。与水晶力量持有者交战时的背景颜色分两种，前作的职业是蓝色，与本作的新职业似乎特意用橙色加以区分，这是有意设计的吗？

浅野：是有意设计的。前作中的战斗背景是被称为“水晶力量斗技场”的蓝色空间，而这次我们让帝国军一方的水晶力量所有者均出现在橙色空间内。他们的战斗配乐原本也有所不同，但体验版因为有游戏次数的限制，所以将其统一了。在成品版里，与前作水晶力量持有者的战斗配乐依旧是“他彼の者の名は”。

——以下是我个人的感想。从目前公开的资料看，前作的水晶力量持有者似乎都变成了好人，是错觉吗？

浅野：比起单纯地讨论其善恶，我认为这是角色个性明确化后的必然结果。站在开发团队的立场上，对前作角色也是非常喜爱的，因此在制作时越来越起劲，最后让他们的故事变得很有趣（笑）。

高桥：支线剧情和前作一样，与故事主线是割离开的。对于只体验主线的玩家而言可有可无，只不过侧面增强了游戏的乐趣性。

——支线剧情里只能支持两名水晶力量持有者之一，相应地也只能获得一种职业，很让人纠结啊。

浅野：这是我们刻意为难玩家的地方。选择职业会令游戏方式发生变化，但不会引起明显的难度失衡。游戏方式和剧情上的推进该如何结合呢？我们希望玩家能和游戏角色伊迪娅一同为此烦恼，让代入感进一步增强。伊迪娅从前作开始就是个眼里容不得沙子的角色，任何事情都非黑即白，如何在系统上反映出她的性格成长呢？我想这是个不错的方式。





——作为系列第二作，有没有为第一次接触系列的新玩家提供什么便利功能呢？

高桥：如果玩家很在乎前作的剧情，可以在游戏里查看前作的剧情概要，从这个意义上来说，没玩过前作的人也丝毫不会在游戏体验上打折，放心地玩二代吧！另外我们还公布了梗概前作剧情的 5 分钟动画，这是彻彻底底的剧透，建议大家谨慎观看。（编注：该影像收录在《掌机王 SP》232 辑的光盘中。）

——真是亲民啊。我周围也有没玩过前作，却被二代体验版吸引想入坑的朋友。他还特意不玩前作，想单纯体验二代的乐趣。

浅野：这类玩家的意见也是我们很想听取的。虽说老玩家在玩二代时可继承性地体验更多乐趣，但我们也能保证初次接触系列的新玩家不会在二代中感到任何隔阂。

——我问了朋友对体验版的看法，他表示因为主人公已经换人了，所以第一次接触本系列也没什么隔阂，但是反而对阿涅丝在前作里的表现产生了兴趣。



浅野：主人公的选择可让我们头疼了很久。前作角色继续当主人公的话，老玩家当然很高兴，新玩家却会感觉错过了很多东西。

高桥：对前作感兴趣的玩家可以去玩配信中的“免费畅玩版”，很期待你们的体验哦。

supercell的ryo先生的目标，以及比Ending音乐更晚谱写的重要曲目

——supercell的ryo先生谱写的音乐也是《勇气2》的魅力之一，不过在升级体验版的时候发现音乐也做了调整，着实让我吃惊。为什么要做出这样的调整呢？

高桥：这是看了玩家们对12月配信的体验版提出的意见后，由ryo先生自发性地加以调整的。

——从第一次体验版到升级版的推出，中间隔的时间很短，感觉诸位应对得非常迅速

浅野：是的，日程上颇为紧张，ryo先生也说要照顾一下一代粉丝，于是之后又谱写了皇帝奥布利比恩的主题曲目，还用在了“觉醒篇”的PV里。这首曲子获得了很好的反响，节奏和乐器使用都为以后的曲子指明了方向。为此，ryo先生又把之前写好的曲子重新编纂，按照新方向做出种种调整。这次有很多听起来很酷炫的曲子，敬请大家对这些尚未公开的曲子加以期待。（编注：“觉醒篇”PV收录于《掌机王SP》231辑的光盘中。）

——通常战斗配乐即使只做了少许改变，给人的印象也大不相同，令我有些好奇。顺便问一下，ryo先生的作曲工作已经全部完毕了吗？

高桥：前几天刚完成了最终BOSS战配乐和Ending曲，还剩最后一首没有写完，不过完成度也已经相当高了，相信近日就能杀青。

——比最终BOSS战和Ending曲更后期制作的音乐还是比较罕见的，应该是非常重要的曲目吧？

高桥：虽然这个不能说太细，但如你所言。

浅野：ryo先生一定要将这首曲目调整到自己满意为止，真是个了不起的敬业工作者。

——请问两位对哪一幕的曲子比较中意呢？

高桥：战斗BGM的种类非常多，我觉得浅野一定会从里面挑，那我就换个角度来选择吧。我想广大玩家也应该很期待某角色的歌声吧？录音过程真是美好，希望大家能大胆猜测究竟是哪个角色。友情提示，角色可不止一个哦！

——不会吧！我本来已经想好人选了，没想到竟然不止一个！

浅野：既有顺理成章的角色歌，也有出人意料的角色歌。

——这真是令人期待！顺便一问，前作每个城镇的音乐都不一样，本作也是这个配置吗？

高桥：是的。所有的新城镇都由ryo先生谱写了不同的曲子，旧城镇的BGM则继承自前作。



——那么浅野先生比较喜欢哪首歌曲？

浅野：有两首，首先是最终BOSS战，一言蔽之就是炫到没朋友。

高桥：那曲子实在太帅了。前作的最终BOSS战曲目成为了人气曲目，这次的一定也会获得玩家的认可。

浅野：在这首曲子的烘托下，玩家一定能经历热血沸腾的最终BOSS战，敬请期待。另外一首就是角色发动必杀技的配乐。和前作一样，每个角色的必杀技配乐都不同，但都是非常棒的曲子。

——我在前作的战斗里经常使用必杀技，听到这消息真是太期待了。另外前作为了配合90秒时间限制，而统一了曲子的长度，这次的情况如何呢？

浅野：也统一是90秒。这次的主线上会跟各种各样的敌人战斗，包含这首必杀技BGM在内，ryo先生真是谱写了太多的杰作。

——“觉醒篇”的PV里使用的皇帝主题曲也是战斗曲目吗？

浅野：是的，跟皇帝奥布利比恩战斗时播放的曲目。当然还有很多曲子的热度不亚于它，敬请期待。

导入猫使和守卫者等职业的目的

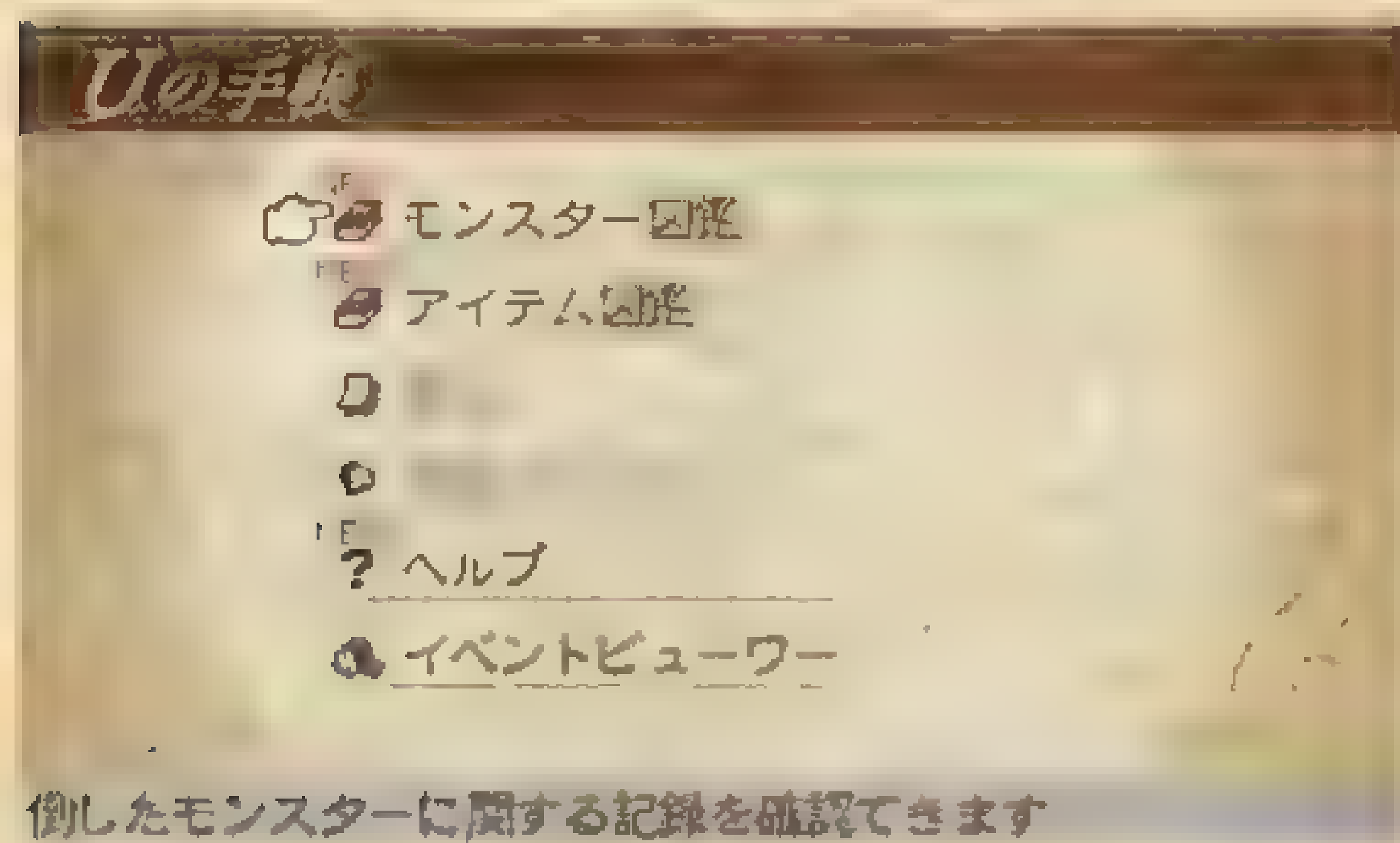
——感觉体验版里几乎塞进了所有的系统了，还会有其他隐藏系统吗？

浅野：体验版里删掉了一些前作已经出现的系统，不过还会有新系统的。

——这很吸引人，能给点这方面的提示吗？

浅野：用个比较抽象的说法吧，就是前作村庄复兴派生出来的新要素。这是一个利用介于普通游戏和休眠的中间时段的特殊游戏。

——原来如此，还有和村庄复兴差不多的拓展要素啊。另外在“U的手帐”里能看到“特殊技能”这一菜单指令，是新系统吗？



高桥：不是，这相当于前作的技能图鉴，一些特殊的指令比如“调合”等均会以特殊技能表的形式陈列在这里。

——看来这是个误会，挺不好意思的。接下来聊聊新职业的诞生秘闻吧，先从猫使开始



浅野：在设想新职业时，首先对游戏整体的平衡进行了重新确认。需要几个物理攻击职业、几个魔法攻击职业以及几个回复职业等等，先从整体把握个大要。不过刚才提到的猫使并不在此列，这是一个单纯的乐趣型职业。

高桥：以前浅野制作的《光之四战士》发售海外版时，在海外募集的最高人气职业就跟猫有关，类似“玩猫大师”这样的名字，也许就是这次猫使诞生的契机吧。

——猫使通过投喂不同的猫食，就能借助猫的各种力量。那么其性能上究竟如何？

浅野：说是乐趣型职业，但强度并不低，能攻击能辅助。

高桥：男性版的猫使动作模组别具风味，大家届时要好好欣赏呀。

——下面请谈谈占星术师吧。

浅野：占星术师是辅助职业。如果乐趣型职业太多也会变得很奇怪，因此名称相对猫使要正统些。



——职业中的超级明星也是辅助职业，二者间的区别是什么？

高桥：超级明星是物理攻击+支援型，占星术师则是魔法攻击+支援型。此外还有人建议我们添设新的魔法体系，这也正好用在占星术师上。

浅野：前作的白魔道士和黑魔道士分别担任回复和攻击，这次的占星术师可以看做标准的魔法型辅助。

——再聊聊糕点师吧，这也挺特殊的（笑）。

浅野：这是个披着搞笑职业外皮的正统辅助职业，擅长弱化敌人的 Debuff 攻击。

高桥：战斗中的动作模组也很可爱，届时请留意。猫使的动作已经很精细了，但糕点师的动作细节更多，希望玩家能从中看出开发组设计这个角色时也是非常愉悦的。



浅野：本打算将该职业命名为调理师的，

但“《勇气》系列”的职业名字都跟水晶力量持有者的性格直接挂钩，具体的名字才能更好地体现角色。实际上该职业的水晶力量持有者本身就是个有趣的家伙，并且在战斗中也会通过制造糕点来发动攻击。

——接下来是祓魔师，其“祈祷”技能有着能让游戏平衡失常的性能啊，在平衡性的调整上是否有困难？



浅野：这个职业的印象早就考虑好了，但在平衡性调整上花了不少工夫，可以说是《勇气 2》里最耗精力制作的职业之一。

高桥：我们的意图是让祓魔师作为回复职业登场，但既然已经有了白魔道士，就加以区别地使用了不同的思路。

——原来如此，那么最终调整完成了吗？

浅野：是的，调整前是个拥有最强技能的无脑 IMBA 职业，不过最终还是得到了控制。不仅如此，根据玩家的思考方式，还能衍生出非常有趣的战术，敬请大家期待。

——最后来说说谜团重重的守卫者吧

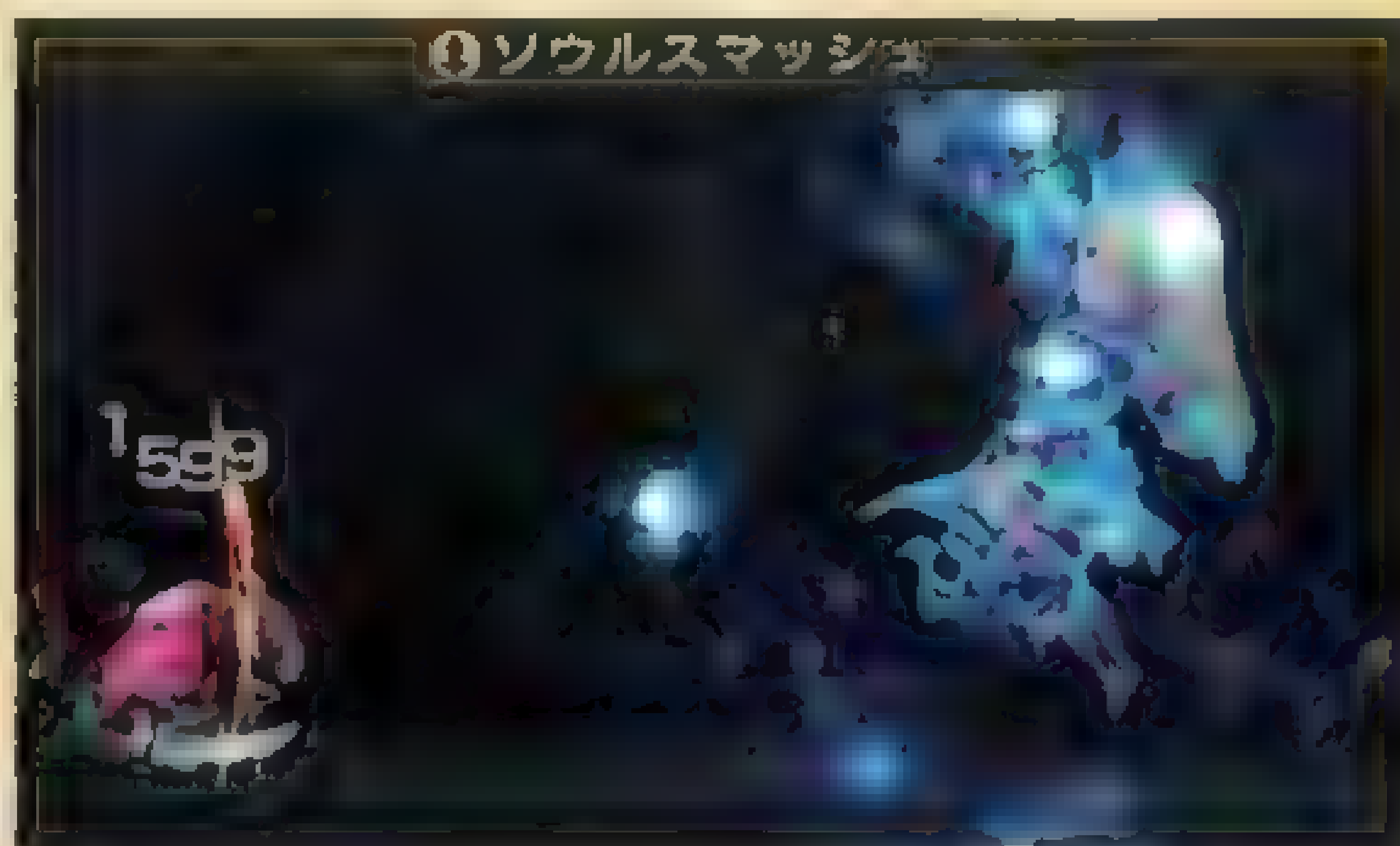
高桥：听名字就知道是个肉盾型职业，主动吸引敌人的攻击，或者保护同伴。

浅野：前作的肉盾职业很少，骑士勉强算一个。守卫者则相当于一个能够输出的肉盾。



高桥：由于很擅长物理攻击，有些玩家应该也会将它作为攻击输出职业来使用。

浅野：尽管细节不能完全公开，但可以透露这是一个能使用其他角色技能的特殊职业，用得好的话会非常亮眼，希望玩家们多多开发。



比企划书里变得更有趣的“连续机会”诞生秘话

——《勇气 2》中导入了“连续机会”系统，连胜可获得更多经验值，能大幅提升升级效率。怎么会想到这系统的呢？

浅野：《勇气 2》里能操作与敌人遭遇的频率，但这样容易把升级变成单纯的机械作业。为了避免这一情况，便应运而生了“连续机会”。

高桥：如果没有这个系统，可能大部分玩家都会先调成不遇敌，直到 BOSS 面前才开始练级，将升级变为枯燥的作业。而这个系统可以将战斗的短期目标明确化，我们有自信将其打造得非常有趣。

浅野：当初看企划书时只觉得这是个单纯的练级系统，但实际玩了一下，发现比想象中有趣得多。玩过体验版的玩家们也对此有着不错的反响。

高桥：这是个容易上瘾的系统，BP 的使用方法也在该系统的带动下有了更广阔的战术延伸。如果没有连续机会系统，玩家可能只会登录强力技能，然后通过自动战斗反复枯燥地练级。导入连续机会后，玩家就要考虑如何节约 BP，在一回合内打倒敌人，我认为这是与本作相得益彰的好系统。



——说到连续机会，我不禁联想是否可以用前作的“黄泉送”达成无限连胜……（编注：“黄泉送”是将弱于自己的敌人在战斗开始时全灭的技能。）

浅野： 当然是不可以的。我们已经调整成这一类秒杀技能无法触发该系统的形式（笑）。

高桥： 如果自动战斗时谁都可以发动连续机会，那必将导致平衡崩坏，我们特意禁止了这种战术。但是如果玩家愿意多动脑筋，通过职业和技能的组合战斗，也可以轻松实现多连胜，这是我们特意调整过的。我们的初衷不是阻止玩家连胜，而是让连胜的过程不那么无脑。

——如果与杂兵的战斗都能变得有趣，那么填满怪物图鉴也将是件有趣的事了。体验版中不禁让人总是想完成图鉴的所有项目，导致流程迟迟得不到推进呢（笑）

高桥： 当遇敌率可以人为调整时，如何让玩家享受杂兵战的乐趣——这是《勇气 2》的一大主题。借助连续机会和怪物图鉴这两个系统，玩家对杂兵战也能抱持着相当的动力。

浅野： 成品中的所有怪物都配了插画，还有相当大量的解说文字。如果玩家能在“连续机会→完成图鉴”的流程中感受到乐趣，那将是我们非常乐意看到的情况。

——说到怪物图鉴，成品也需要与体验版一样不多的战斗次数才能完成吗?

浅野： 成品的设计预想的是普通的遇敌率，因此完成图鉴需要的战斗次数应该比体验版的次数更少。

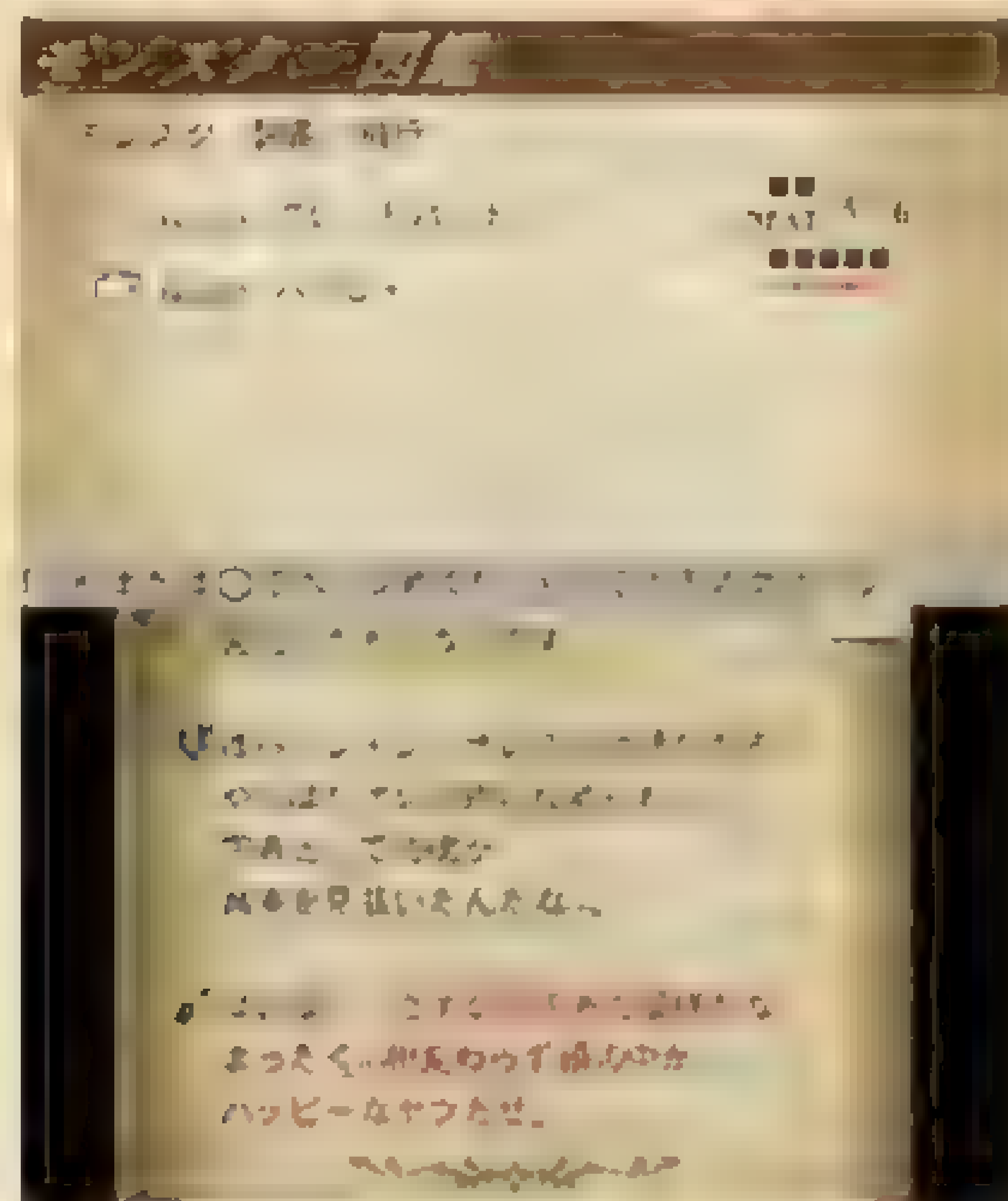
高桥： 角色之间的口水对话可谓这游戏的特色，在怪物图鉴中，角色们会互相搭话，让图鉴的收集过程更具乐趣。

浅野： 基本上我们不会强制玩家去完成什么，以图鉴为中心的人，以练级为乐趣的人，以剧情欣赏为主旨的人，都能顺利地在本作中找到适合他们的乐趣。

高桥： 从体验版的玩家反馈来看，连续机会和怪物图鉴正是《勇气 2》不可或缺的要素。

浅野： 另外我们还给每个迷宫标注了适宜的角色等级，让玩家一看就明白该迷宫大概需要多少级才能顺利通过。

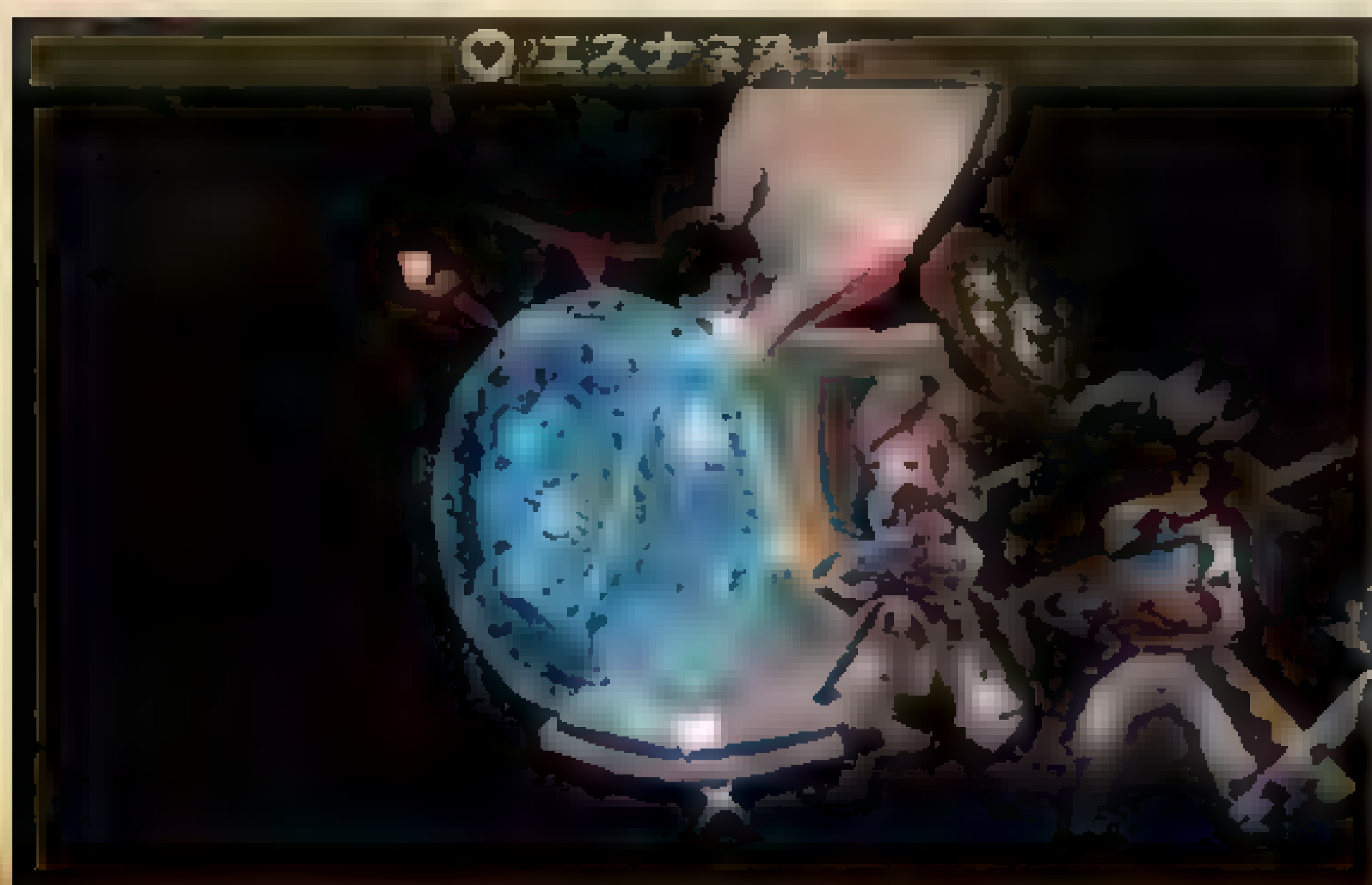
高桥： 内测的时候，有人反映关闭遇敌后一路闯关，不经意间突然发现敌人强得过分。既然有这方面的呼声，那么就干脆标注好推荐等级好了。



检验相比前作的细微变更点 “BRAVELY SECOND”追加暴击确定效果

——从体验版到成品，有没有对职业性能和系统进行调整?

浅野： 体验版是为了让玩家集中体验几个小时容量的乐趣，而专门打造的版本。成品则必须俯瞰全局，考虑好在哪个时间点上追加哪个职业更为合适，会遇到什么样的敌人，这都要多角度地进行考虑，因此与体验版有很大区别。不过有一个例外是巫师的技能“ミスト”，它在体验版里大受好评，因此我们决定在成品中将其登场时间提前。（编注：“ミスト”是将魔法效果的范围全体化的技能，在 3 回合之内、每个回合的最后发动。）

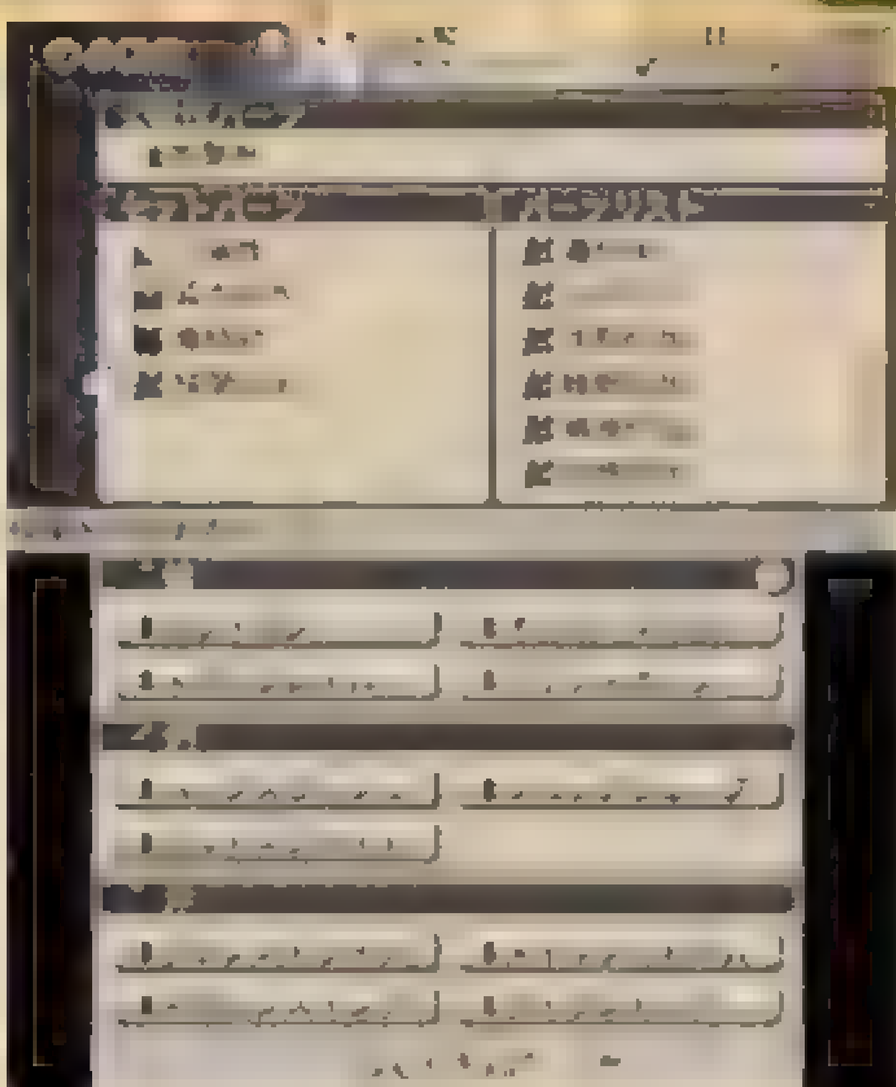


——在体验版里的那种 AR 动画会在成品中出现吗?

浅野： 和前作一样，会在关键的场景中出现，

具体场景就先卖个关子。

——接下来是有关必杀技的问题。刚才提到过必杀技配乐和前作一样是90秒，那么必杀技本身的机制也跟《谨为续篇》相同吗？



浅野：基本是相同的，细节部分有些改动，最大的变动当属玩家可以编辑必杀技的使用条件。前作中，每个必杀技的发动条件根据武器变化，本作中玩家则可以自行决定发动条件，比如使用多少次道具、发动多少次“BRAVE”等等。假设玩家是个喜欢用DEFAULT指令的人，不妨将必杀技的发动条件设定为使用“DEFAULT”的次数。

高桥：前作就有一些武器的发动条件太过严苛导致无人使用，所以对此进行了改善。

——的确在BOSS战中几乎不可能达成“打倒多个敌人”这样的条件，这种武器就基本坐冷板凳了。另外必杀技的种类从3种增加到4种了呢。

浅野：这只是单纯的数字增加而已。毕竟武器种类多了，必杀技数量也相应地多了。

——必杀技的附加效果似乎也增加了？

高桥：是的，增加了一些诸如提升中毒几率的效果，玩家可以充分发挥自己的想象力进行战斗。

——细节部分的变动还真不少，其他还有哪些调整吗？

浅野：“BRAVELY SECOND”也经过了少许调整。发动后的攻击必定暴击，有机会打出9999以上的伤害值。在前作中即使配信了强力技能，暴击还是受到运气的左右，这个调整也是对应的一种改善方式。



——的确在前作中“BRAVELY SECOND”大都用在危险时刻进行回复，甚至还有过分保留而导致错失使用机会的情况存在。这次将其改为了可以用于攻击方面的式样啊。

高桥：前作很多玩家都会选择保留使用机会。因此为了让这个系统能在关键时刻发挥出巨大的作用，我们为其追加了暴击确定的效果。

浅野：对于正常战斗也能熟练击倒BOSS的老手来说，打出经过重重Buff强化的必杀技时，发动“BRAVELY SECOND”的话，也会很有爽快感的吧。毕竟“BRAVELY SECOND”具有突破伤害上限9999的效果。

高桥：如同《谨为续篇》一般，本作中角色发动“BRAVELY SECOND”时也会说出专用台词。台词的数量也有很多，敬请期待。

——《谨为续篇》会定期配信强敌和魔王，《勇气2》也会以近似的规模配信吗？

浅野：具体数量仍需保密，不过会以比《谨为续篇》更为紧凑的节奏配信大量种类的敌人。前作差不多一星期配信一个，如果让玩家等待的时间太长了，可能有不少通关的玩家因为等不来任务而放弃了。

高桥：因此在游戏发售后我们就会不断配信敌人，玩家在发售当天买到游戏，就能以极佳的节奏来游戏。

——请向广大玩家说最后一段话吧。

高桥：角色配音都已经录完，游戏到了最后的冲刺阶段，终于能把游戏送到大家的面前了。邂逅通信能够进行朋友召唤，有许多联机要素，希望大家能够邀请平时不怎么玩游戏的玩家加入进来，能在五一黄金周好好同乐一番。前作在推出以后很快就卖光了，因此如果你想确保自己能在黄金周玩到它，最好是预约哦。

浅野：现在最终BOSS战曲目和Ending曲目都已经实装，想起来真是百感交集。初代《勇气原点》获得了很高评价，玩家对续作的期待值高涨，同时也激励着我们。我们充分领会到这一点，绞尽脑汁地给本作设计出超越前作的一切要素，不谦虚地说，我们会带来最好的产品。我可以自信地宣布，如果你觉得体验版很对胃口，那么成品一定更加适合你，请务必在发售当天就购买。当然和朋友们联机时也不要剧透他们啊，恳请大家务必预约。

探索《大逆转裁判》制作秘闻

将于2015年7月9日发售的3DS游戏《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》（下文统称“大逆转裁判”），近来因为发售日临近而使游戏热度不断升温。除了不断公布的游戏情报外，这次还带来了本作的负责人巧舟与制作人小岛慎太郎有关于游戏内容的采访，请喜爱本作的玩家务必不要错过。

文 胧月　美编 Juxi

巧舟（下文统称“巧”）

小岛慎太郎（下文统称“小岛”）

英国与日本审理上的区别



——请告诉我们关于这次初次公开的英国法庭的详情

巧：当我们以“夏洛克·福尔摩斯”和“19世纪”这两个词语作为企划的关键词来策划的时候，就会很容易联想到英国，然后我们就会思考英国的审理与日本的审理到底有着什么样的差别。虽然日本在2007年也开始实行了裁判员制度，但是说到当时19世纪英国与日本审理制度上最大的差别，果然还是非陪审员莫属。我们想拓展通过对话而产生的“证言之间的矛盾”并对此进行举证的系统，而关于拓展方法我们则打算从至今为止相关作品中成出现的“盘问群众”的方向去思考。

小岛：即使本作会有陪审员登场，我们还是会遵从“举证证言中的矛盾”这个大前提作为游戏方式。

巧：没错呢，举证矛盾这一点是不会动摇的。要是和证言无关，仅是向陪审员求情就突然获得了无罪判决的话就不是《逆转裁判》的风格了。

——我记得在《逆转裁判》里，证据便是一切



巧：这次在我们思考要怎么样改变证人们的证言思路时，就想到了不是依靠证据物品去举证，而是从证言本身的矛盾下手。

小岛：但是在说服6个陪审员前，还是会经过对事件相关的证人们的证言矛盾进行举证的过程。这是到目前为止的《逆转裁判》都会有的流程，我们也很注重关于这方面的节奏。

——本来以为登场人物的增加说不定会使流程变长，没想到原来已经注意这方面的节奏了

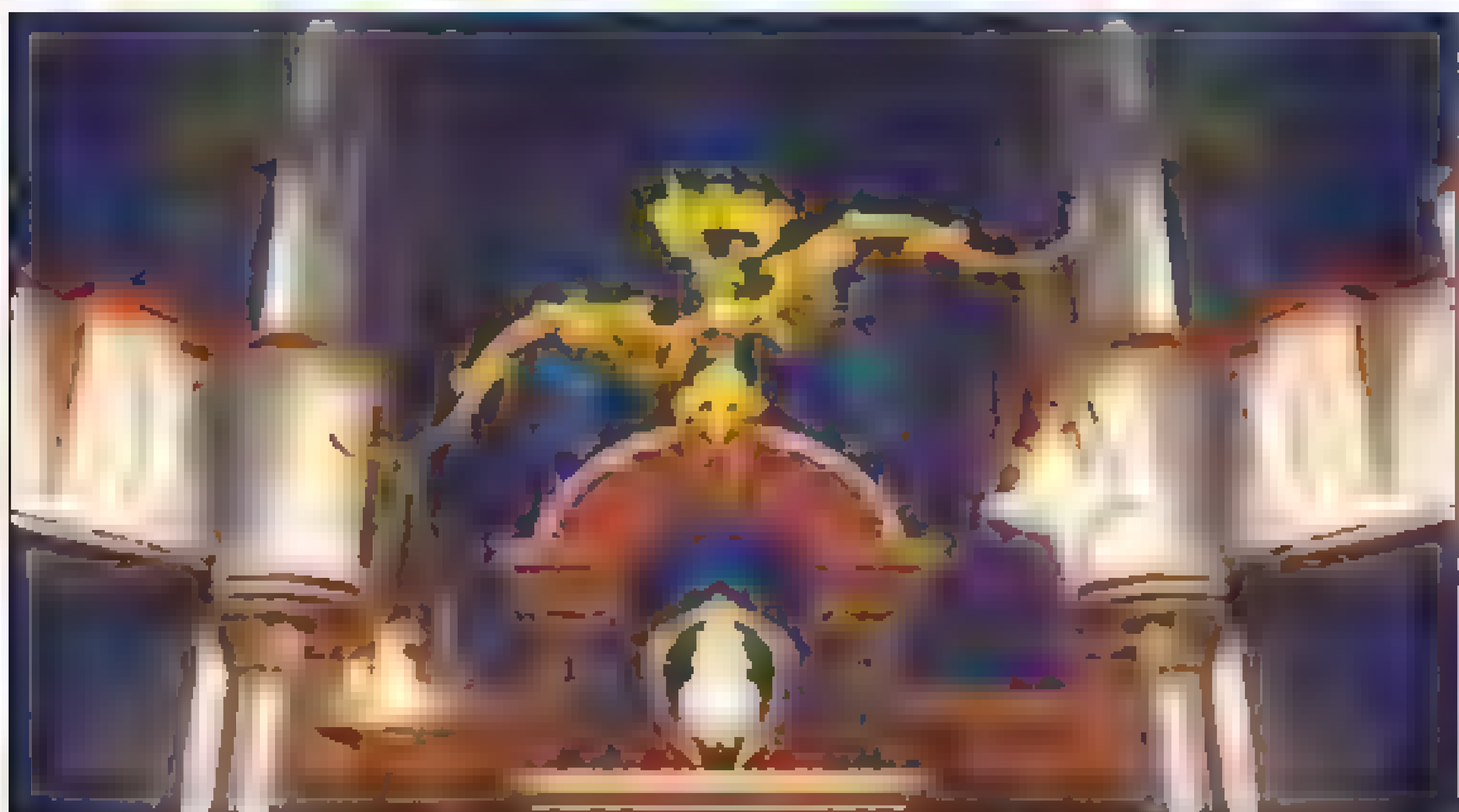
巧：真正的英国陪审员有12人，要是12人能一起站在法庭里就好了（笑）。

小岛：一点都不好，会很麻烦的（笑）。

询问过证人后，就轮到说服陪审员了吧？

巧：是的，但是来到这一步前经历了很多曲折的过程。最初我们讨论这个流程时从很多方面展开，也摸索了很多方向，最终还是定下了现在这个形式。

创造英国法庭空间



——法庭里的大天秤会给人留下深刻印象呢

巧：这次关于英国法庭的设计真的很困难。我们一开始就打算把天秤标记作为装饰，并拜托设计师在法庭方面的设计要注重厚重感。然后我们拿到了好几种类型的设计，并在浏览这些设计方案时决定了追加大天秤，以及确立了法庭的印象。而在我们打算把大天秤弄得华丽一点的时候，发觉这个大天秤不能完全没有意义地放在法庭里，所以决定了可以给它点火。

——这样也使得判决变得明显呢

小岛：我在看到火焰飞出来的时候吓了一跳，“火在飞啊！！”之类的（笑）。

巧：这是利用机械使火种飞起来的机关，就像投石器一样。陪审员座位上火种的角度已经预先设定好，然后时机一到，法庭的后台工作人员就会开始摇动机关……。

——里面是有后台工作人员的吗！？

巧：在我心中的设定里是有的。他们也会观察时机改变陪审员椅子的颜色。

——这可真让人吃惊（笑） 那么，陪审员是任何时候都能改变判决吗？

巧：没错，他们在感情高涨的时候便会改变判决。当6名陪审员全部都作出有罪判决的时后判决就会决定下来。虽然这时候对龙之介来说是穷途末路的状况，但是如果在最终辩论的时候令半数陪审员改为无罪判决的话，审理就能继续进行。这样也会充满“在目击证人出来前说不定审理就结束了”的紧张感。



►陪审员们在作出有罪或无罪判决的时候就会把手边的火焰向大天秤打去。这用巧的话来形容就是个豪爽而精巧的机关。

——陪审员一共有多少人呢？

巧：当时的伦敦大概有600万的市民，我们则设定为每次审理时从600万人里面随机挑选出陪审员。制作队伍也发出了“到底要做多少人啊！？”的悲鸣。虽然一开始陪审员是设计得更加没个性的，但是没想到在制作过程中起了化学反应，结果到最后出现了很多有趣的人物……。

——比如说在织手套的、在摆弄打字机的，全部是很有特征的人物呢

巧：说的没错。光是看着这些有趣的人我就想把他们的故事写出来，剧本有些内容也是因此而产生的。关于他们故事的灵感似乎会无止境地涌现出来，真是多到相当不妙的程度呢（笑）。

——对于监督制作进程的小岛先生来说，刚才的话会不会很在意呢？

小岛：说得也是，一半是期待另一半是害怕吧（笑）。

——陪审员们会以1号、2号等编号来称呼，他们会有明确真名的时候吗？

巧：基本上陪审员都是匿名的所以并没有这个打算，想名字也是很难搞的事呢（笑）。

穷途末路的陪审战斗



——陪审战斗似乎会非常激烈，请告诉我们关于陪审战斗的注意点吧

巧：6名陪审员每人都有着自己的想法，在他们之中有的人会逻辑性地思考，有的则不然。玩家要做的是听取6人的想法，然后指谪出他们话里对证人的误解又或是矛盾，让他们考虑自己下达判决是不是太早了，从而改变想法。也可以让陪审员们想到是不是还有未检查的证物，没准检查的时候就会发现出新的事实。总的来说就是通过以上方法说服陪审员们让他们觉得应该让审理继续下去。

——原来如此，思考如何顶撞陪审员们意见的系统真是崭新呢

小岛： 本作先是从日本的法庭开始，然后出现与福尔摩斯一同进行的“共同推理”，在这之后便会有“陪审战斗”登场。按部就班进行游戏时，《大逆转裁判》的系统就会自然地展现给玩家。我们并没有突然增加许多要素导致游戏变得困难，而是按照能让玩家凭感觉顺利游玩的标准来制作本作的。

巧： 直到决定为通过比较上屏幕与下屏幕的证言从而找出矛盾的形式之前，我们还想过很多方案。

小岛： 决定游戏界面才是花了我们最多时间的。

检察官·班吉克斯

——关于这次会成为玩家对手的班吉克斯，请告诉我们他名字的由来与人物形象

小岛： 我们直到最后都在烦恼他的名字，甚至到了敲定名字时还集合了所有工作人员再行郑重发表的程度。

巧： 班吉克斯的名字大概花了我一年时间来思考。而最初在我心中几乎已经决定为“莱巴尔（音近‘对手’）检察官”这个名字，不过果然还是遭到了大家的反对……（笑）。本作因为有福尔摩斯这样的重磅级人物存在，所以主要人物会有很多，相对来说检察官也站在一个重要的立场上，因此确立班吉克斯这个名字真的很难，御剑怜侍这个名字倒是5至6分钟就决定了。虽然班吉克斯这个名字是有由来的，不过说出来有点羞耻……最后比起意义，我们还是更看重发音好听这方面。

——他似乎是被称为死神啊？

巧： 比起现在注重理论性的审理，当时伦敦的审理更加倾向于根据陪审员自身的热情来决定结果，所以也可能会有不正确的事在法庭发生。在那样混沌的世界里，仅凭实力是无法达到百战百胜的，即便如此班吉克斯还是保持着自己的胜绩。当这个人站在法庭上的时候就必定会让被告人被判处极刑，即使是得到无罪判决的人也会失踪……由此他被人们称为“死神”所畏惧着，是一位缠绕着黑暗气息的检察官。

小岛： 班吉克斯拥有黑暗系的帅气外表，不过当推动故事流程的时候也能看到他与外表不同的一面。这种新印象会让玩家们感到吃惊，然后感受到这确实是属于《逆转裁判》的人物。

巧： 《大逆转裁判》是个难得的新企划，所以我在考虑一种全新的塑造个性的方向。

小岛： 我们给班吉克斯塑造了一个作为敌对检察官来说极具特征的形象，一定能让玩家们满意。



——话说回来，为什么他的“反对！”和龙之介的字体不一样呢？

巧： 我与设计者商量后做出了几种模板，经过深思熟虑后才决定为现在这个字体。龙之介的“反对！”就像是用笔写出来的文字，如果继续采用这种字体的话就没有英国的感觉了。因为班吉克斯始终还是英国人，但是又不能写成英文的“Objection！”，于是就决定采用现在这种方案了。

“那个人”的祖先大人

——在第一话里，系列惯例的亚内检察官果然登场了，他也是前作出现的亚内检察官的祖先吗？

巧： 没错，是他的祖先。在我们考虑要加入多少系列角色的祖先进本作时，首先就想到要先把亚内先生加进去，作为一种对玩家“打招呼”的形式。

小岛： 在2014年TGS披露本作PV的时候，他引起了会场的爆笑。

巧： 这个人看起来完全是一副没有特征的脸，本人却意外地很有个性。就算是初代时亚内检察官的设计，当时也是很快就敲定了，可以说是随便到了极致。原本亚内检察官的名字是从我一个叫“田丈史”的朋友的名字里借用过来的，因为他是我朋友里面名字最不起眼的那个……

小岛： 而打那以后亚内就一直被大家爱着呢（笑）。他是个让人有安心感的人物，作为游戏里负责开幕的第一击球手，每次都很好地完成了自己的任务。

创造新的空间

——本作从第一话开始就能盘问复数的证人了呢

巧：我们觉得以复数的证人作为对手是个很好的主意，因此为了加深这个印象，我们就从第一话开始加入复数证人的设定了。无论从游戏性上、还是画面上来说，引入复数证人才能比起以往更有所突破。

——提到画面，我发现两位在镜头运用上下了不少功夫啊

巧：因为有很多喜欢裸眼3D的工作人员，所以他们也很重视空间的制作。在用3DS的立体功能游玩本作时我也觉得很感动，像是街道的景色等，让我感受到了当地特有的氛围。

小岛：我们正是以注重氛围的感觉来做背景的。

巧：我们在与福尔摩斯共同推理的环节里做出了空间感，这次加入队伍的企划人中有特别擅长导演画面效果的人在，正是他让演出效果变得很棒。

小岛：当龙之介用手指做出举证动作时，也有越过龙之介的镜头。

巧：还有值得一提的就是视线。这次我们很专注眼睛的动作，而这个专注的代表作之一就是龙之介目光游离的模样。正是这个动作让我们的工作量变得庞大起来（笑）。

——（笑）。说起来，游戏里也有着证人看着一旁的人的场景呢，感觉证人的表情和眼睛的动作会成为线索

巧：没错，要是发现了证人不自然的视线或细微的动作时便会很有成就感呢。实际上制作游戏的时候也很注重视线的动作，毕竟我们认为视线在推理系游戏里是很重要的要素。

面向发售

在2015年4月举办的“Niconico超会议2015”中关于《大逆转裁判》的试玩部分大致情况是怎么样的？

小岛：在“Niconico超会议”里举行了试玩、情报展示与舞台活动等项目。活动里公布了声优阵容，出演龙之介的声优也作为嘉宾登场了，巧也参加了其中1天的活动。

——看PV的时候感觉人物形象与声音非常符合呢

巧：我是把声优的名字盖住，听了样本声音后才决定出演声优的。

——以前是巧先生负责配成步堂龙一的声音吧？

巧：当时只有“我反对！”这么点台词而已。

小岛：本作虽然不是全程语音，不过每个角色都请到很适合的声优，感觉相当不错。

——请在最后给读者们说两句话吧

小岛：目前为止我们已经介绍了与福尔摩斯的共同推理，本次采访也介绍了敌方检察官和审理部分的内容。《大逆转裁判》在加入了新系统后变成了更富戏剧性的游戏，敬请期待！

巧：正在制作本作的我，现在正完全没入那个世界之中。没有余力去考虑整款作品，惟有尽力将眼前的工作做到最佳而已。随着制作临近完工，我受到的感动也越来越深。这种感受也恰好验证了我对作品的信心，整个制作组现在都处于热情高涨的状态。我有自信，最终出炉的本作将会是不辱制作组之名、能够挺胸抬头地推荐给玩家的游戏。敬请期待。





8月27日 全速前进！

高人气战舰拟人化模拟战略游戏《舰队收藏》在动画化后，终于也要化身掌机游戏登陆PSV平台了，下面来看看本作的新情报。

文 乌冬　美编 Juxi

PSV	舰队收藏 改	
角川Games	日版	预定2015年8月27日
对应周边未定	1人	6264日元

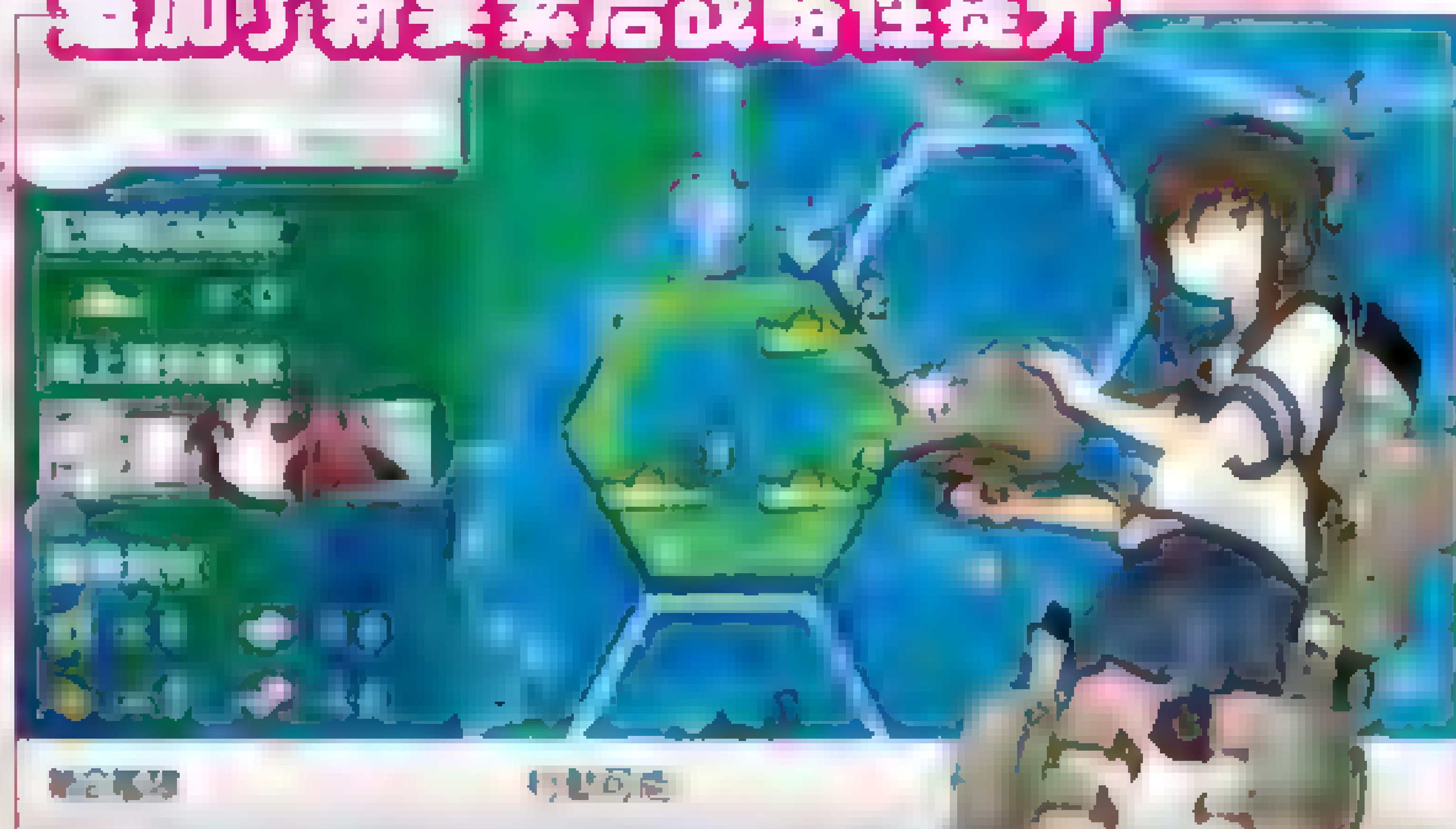
系统变化

本作的系统基本以原版的《舰队收藏》为基础，并根据PSV的性能做了一定的改进，同时游戏性相比原版，SLG的要素比重更多一些。

战略画面

《舰队收藏 改》的战斗部分和原版相比有了大幅的变化，增加了更为直观的“战略画面”，海域区域用以六角形的格子表示，一个格子里的复数舰队也可通过剪影确认。

追加了新要素后战略性提升



▲画面上方除了有舰艇的剪影外，还显示出了日期。

回合结束/移动



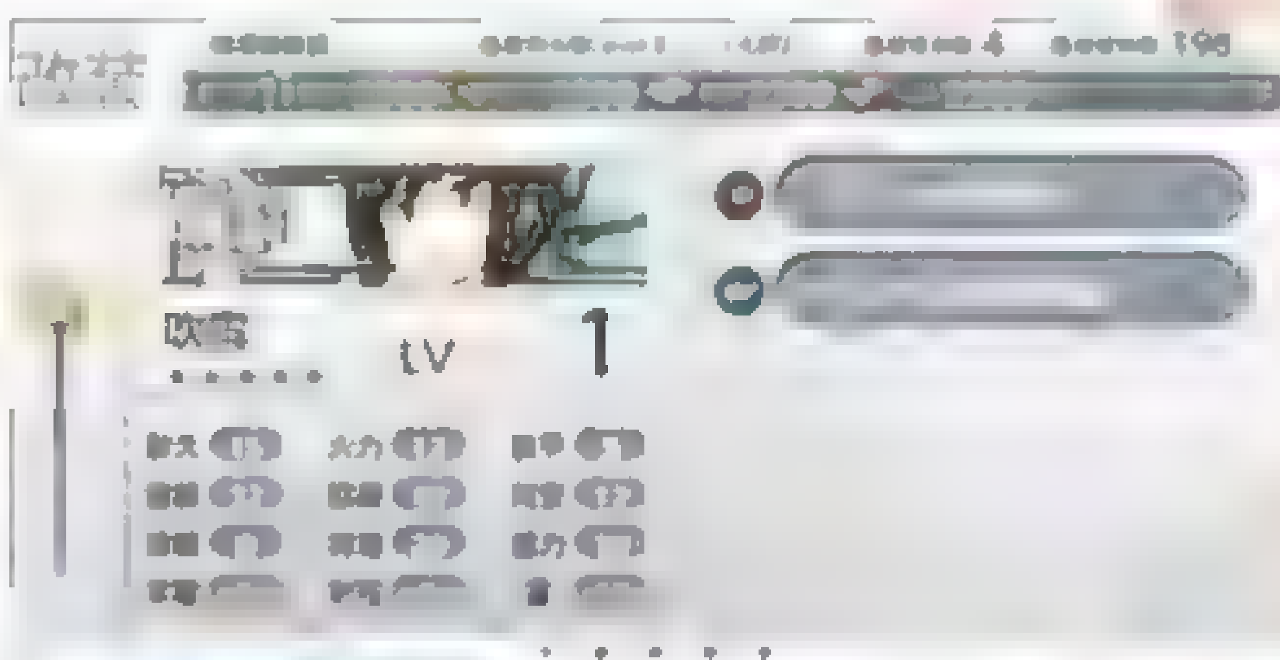
▲战斗部分的画面，从图中可看中一个海域里可存在复数的舰队。

“战略画面”的指令被集中在了画面左侧，除了老玩家熟悉的“出击”外，还可看到“回合结束”和“移动”等文字，变成了回合制单机游戏的玩法。



改装界面

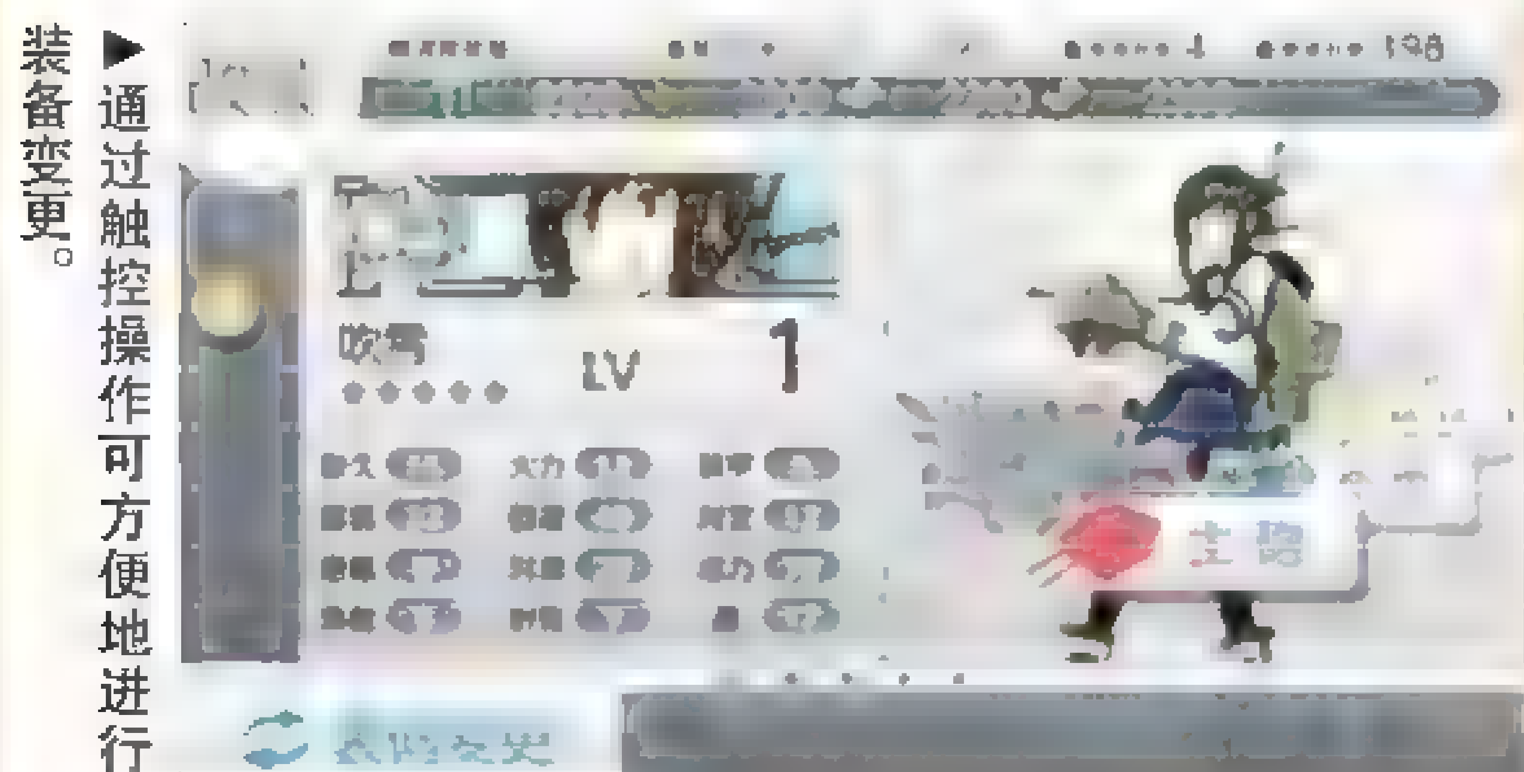
虽然“改装”界面做了改变，但依然是以单色调为主的用户界面，老玩家应该非常熟悉。舰娘的基本能力都可以在这里确认，并且画面上方还有用来表示“燃料”、“弹药”、“钢材”和“矾土”的图标。



▲舰娘的能力全部数值化。

装备变更

在改装界面里还可以变更舰娘的装备，主炮、鱼雷、机枪、电探、水上机等部件的分类选项就围绕在舰娘身边，通过点击旋转选项来查找并决定要装备的部件。



▶通过触控操作可方便地进行装备变更。

输送船团/海上护卫队

连接各海域和母港的“输送船团”可以配备海上护卫队，从而确保资源的输送万无一失。



◀保证前线资源充沛是输送舰队的职责。

多种多样的舰娘

舰娘分为战舰、正规空母、驱逐舰、轻巡洋舰等各种各样的舰种，可通过改装进行强化，部分舰娘在改装后还可变为其他舰种。

长门

长门型 1号舰 战舰

世界七大战舰之一，常年担任联合舰队的旗舰，就像是领袖般。口头禅是"胸口很热"。

声优 佐仓绫音

五月雨

白露型 6号舰 驱逐舰

白露型驱逐舰的6号舰。因为和同为驱逐舰的村雨、夕立、春雨一同战斗过，所以相互关系很好。性格开朗积极，不过一旦和同伴闹别扭的时候就会展现出笨拙的一面。

声优 种田梨沙

赤城

赤城型 1号舰 正规空母

联合舰队空母机动部队"第一航空战队"主力的正规空母。在熟练的舰载机的配合下，被称为"无敌舰队"，勇猛并且很关照后辈。

声优 藤田咲

五十铃

长良型 2号舰 轻巡洋舰

很适合扎双马尾的长良型轻巡洋舰的2号舰，反潜能力优秀，改装成改二后，对空能力也提升到顶级水准。性格强势自信。

声优 井口裕香

伊势改

伊势型 1号舰 航空战舰

由战舰改装的舰娘，为了强化了海上空战能力，而去了一部分主炮改成了飞行甲板，改装成了航空战舰。会经常做出关心姐妹舰日向的发言。

声优 大坪由佳

高雄

高雄型 1号舰 重巡洋舰

高雄型重巡洋舰1号舰，性格温柔并且知书达礼，不过一旦遇到敌人，就会为了同伴奋不顾身地战斗。

声优 东山奈央

凤翔

凤翔型 1号舰 轻空母

世界第一艘航空母舰，被分类为比正规空母更小的轻空母。是非常稳重的女性，平时担任根据地的杂务。

声优 洲崎绫

伊168

海大VI型 1号舰 潜水艇

爱称为"伊姆亚"的潜水艇，战斗时潜在海里用鱼雷狙击敌人。有着开朗活泼的性格，表达感情的方式也非常丰富，擅长的料理是咖喱。

声优 中岛爱

PSV

东京迷城国度

东京ザナドゥ

Falcom	日版	预定2015年9月30日
对应周边未定	1人	售价未定

以现代世界和异界相互交错为主题的《东京迷城国度》又放出了新情报，这次的“前线”为大家带来新角色郁岛空和战斗系统的相关信息。

文 [illegible] 美编 [illegible]

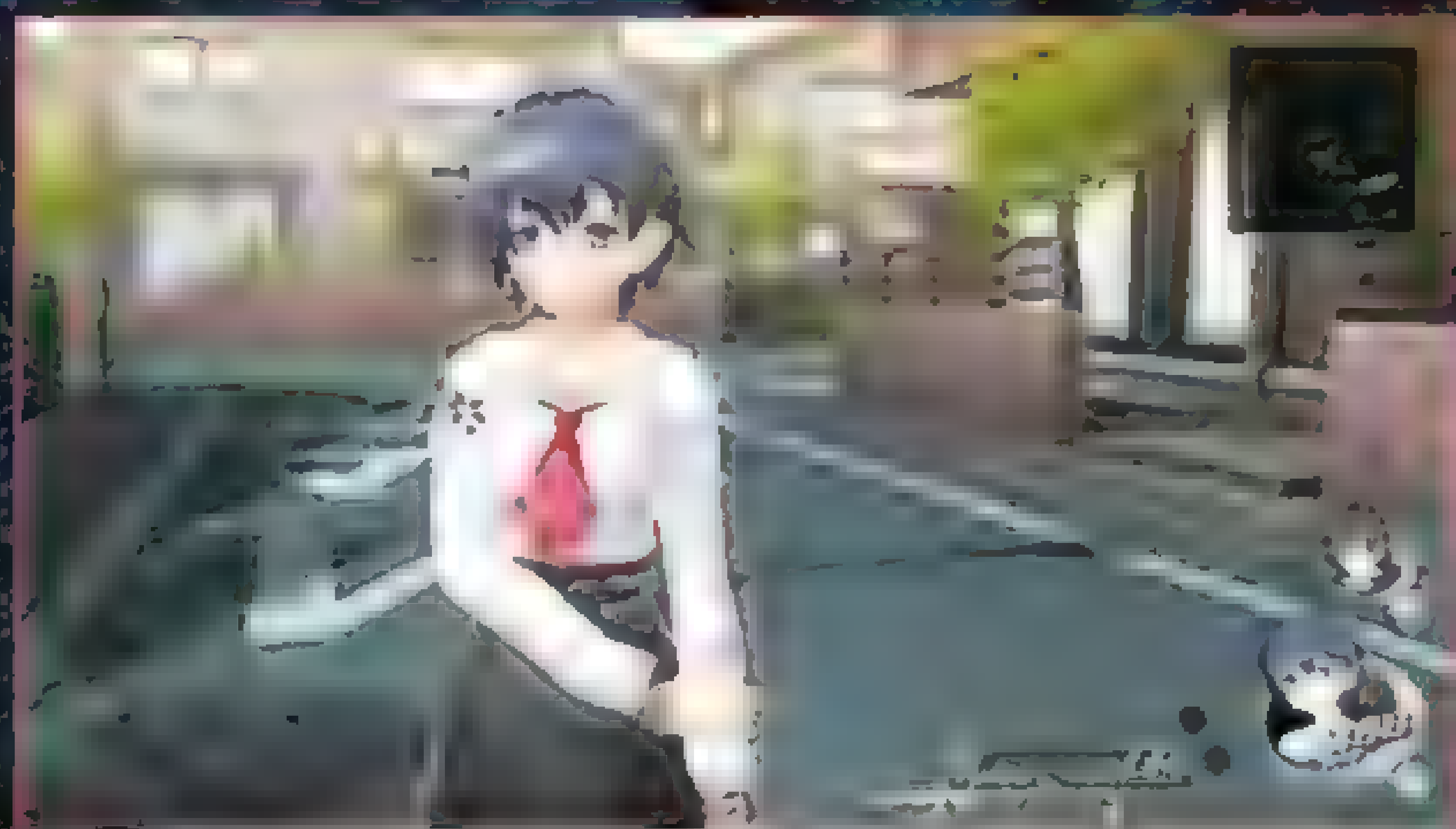
東京ザナドゥ

登场人物

郁島空 イクシマ・ソラ

有了这股「力量」，一定就能帮上前辈们的忙了！

她是杜宫学园空手部的一年级学生，是时坂洸的后辈，一个有着纯粹、认真性格的少女。有古流空手“郁岛流”的父亲作为师傅，幼年时就展现出了天才般的武术才能。遵从父亲“趁着年轻多长点见识，应该自己找到修行的场所”的教诲，离开故乡玖州前往东京的高中就学。在所属的空手部每天勤奋地锻炼，但不同于常人的强大以及表里如一的纯真性格，反而导致了她与曾经关系良好的前辈部员之间产生了隔阂。



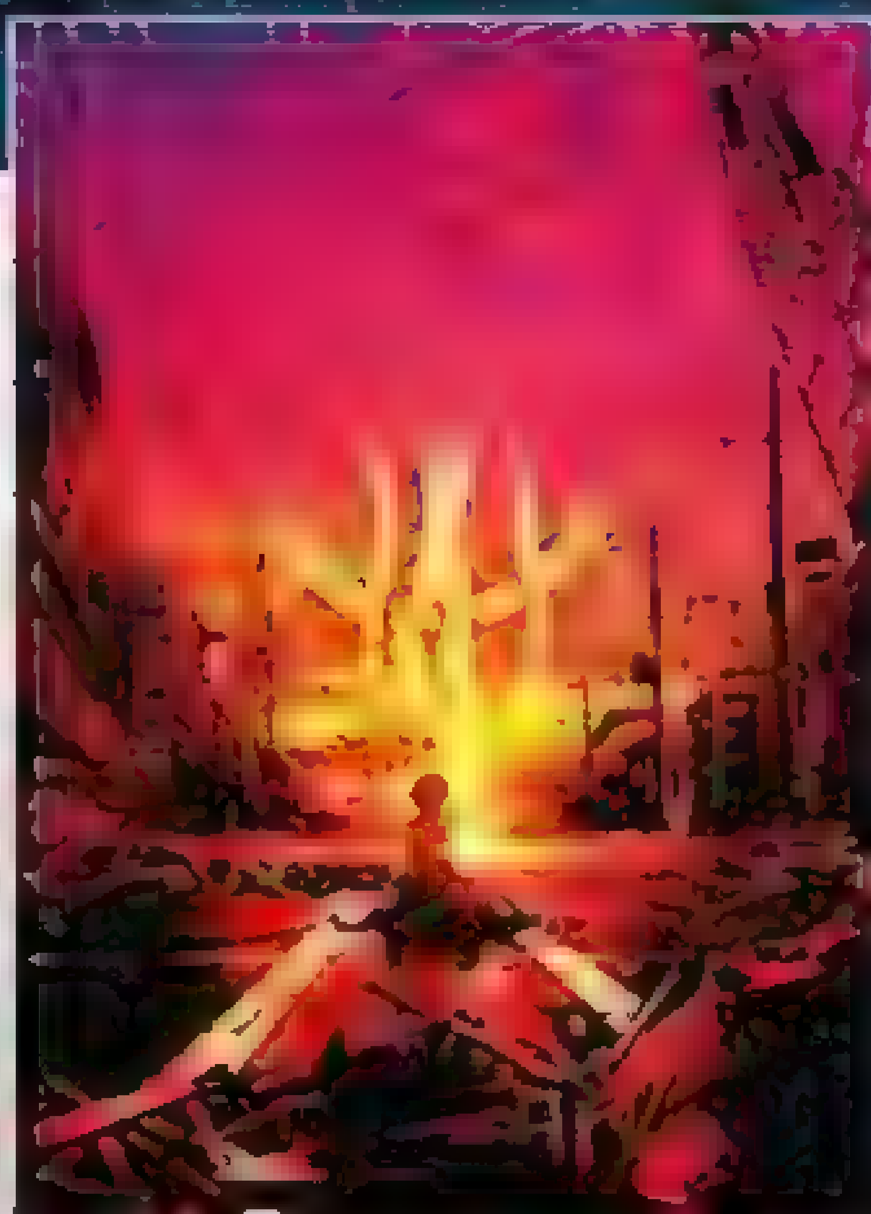




这新角色给人的第一印象，就是长了一副妹系角色的脸。

关键词 **东京地震（Tokyo Earthquake）**

10年前，东京的中心发生了大地震。2005年3月15日上午11点38分，万里无云的天空突然被染成了绯红，之后7.5级地震侵袭了东京全域，间歇的余震不断持续着，随着地震引起的火灾和海啸，地底喷出的毒气加上龙卷风、闪电、寒流等灾害也在局部地区发生。这次的灾害造成了2万2千人死亡，失踪人数更是超过了7千，东京乃至整个日本都陷入到黑暗的阴霾里。之后经过5年的集中复兴，都市的基础设施比起灾害发生前更加牢靠，如今这个灾难对人们来说已经逐渐变成了往事。



战斗系统介绍

接下来为大家介绍《东京迷城国度》动作部分的相关信息，官方公开了各角色所使用3种类型技能攻击的详细情报。

通常攻击

最基本的攻击方式，每个角色都能使用固有的灵魂兵装发动直接攻击，在恰当的时机按键即可发展为连续攻击。不同灵魂兵装的攻击范围、速度等都有较大区别。



洸

操控蛇腹剑模样的灵魂兵装，攻击动作较大，可攻击到以自身为中心的周围的敌人。



明日香

操控片手剑模样的灵魂兵装切碎敌人。攻击范围比洸的蛇腹剑窄，但不俗的威力和攻击速度让招式间的空隙较少，更容易组织攻击。



空

双手装备手甲型的灵魂兵装发动攻击。攻击距离短但攻速很快，可对敌人发动怒涛般的连打。在连续攻击时会加入踢技是其特征之一。

射击技能

远距离攻击技能，从灵魂兵装中放射能量，对远距离的“怪异”造成伤害。威力比通常攻击弱，为了保证连射要随时与敌人保持距离进行战斗。不过每次使用技能都会消耗SP，使用时要随时注意SP槽的消耗情况。



洸

朝前方射出的能量束。

飞翔技能

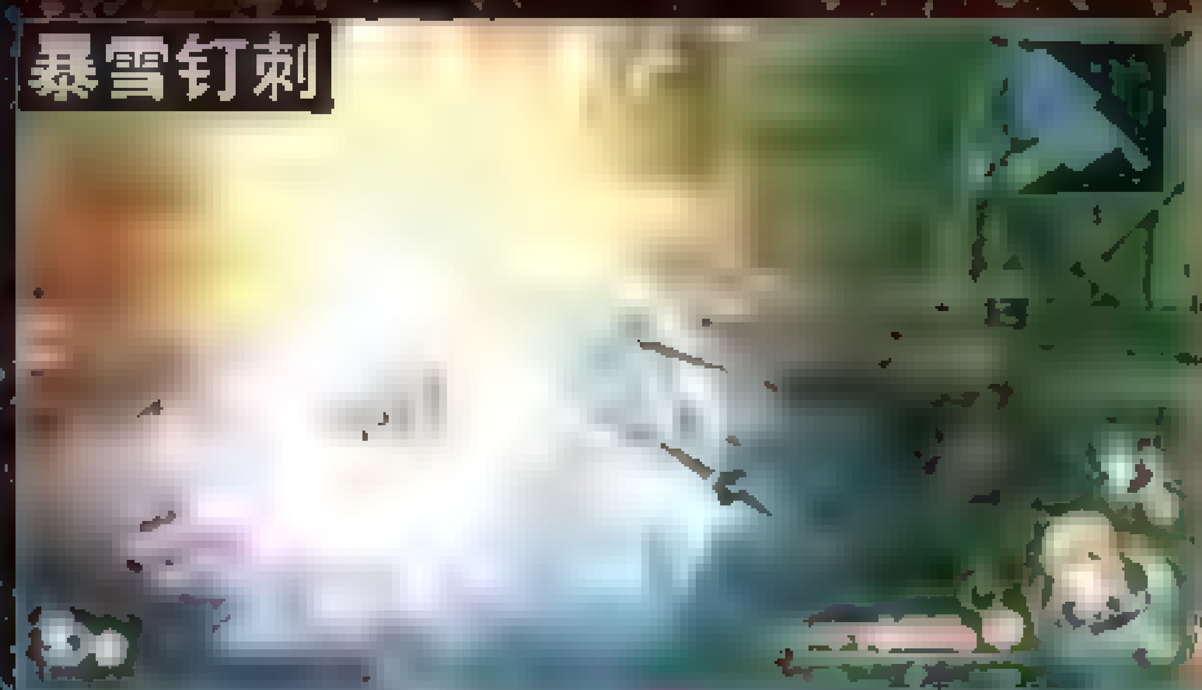
在空中发动的冲刺攻击。可瞬间缩短与“怪异”之间的距离，是对付空中移动的“怪异”的有效攻击手段。对面前的敌人发动飞翔技能时可造成多段攻击判定，给予大量伤害，由于可以在直线范围高速移动，也可以作为紧急回避的手段。



抛锚滑行

洸

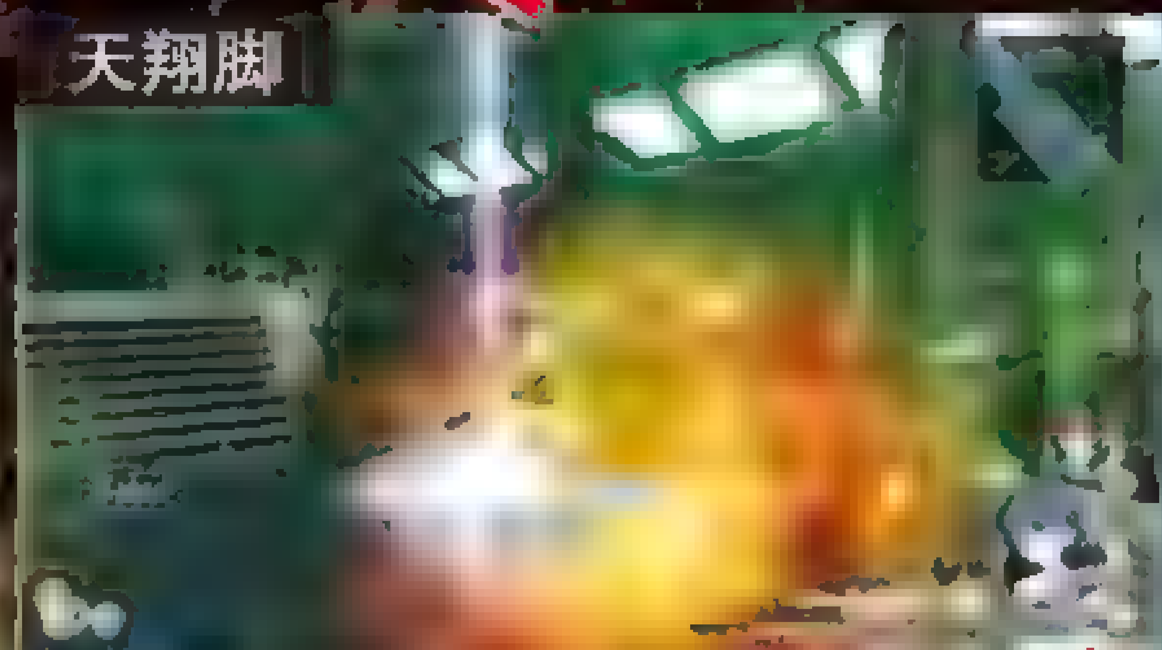
利用收回锚状剑端的反作用力，一口气向前滑动，洸的专用飞翔技能。



暴雪钉刺

明日香

全身环绕冷冻气场，对前方的敌人做出突刺动作并直线冲刺的飞翔技能，冲刺途中，会对接触到气场的敌人造成伤害



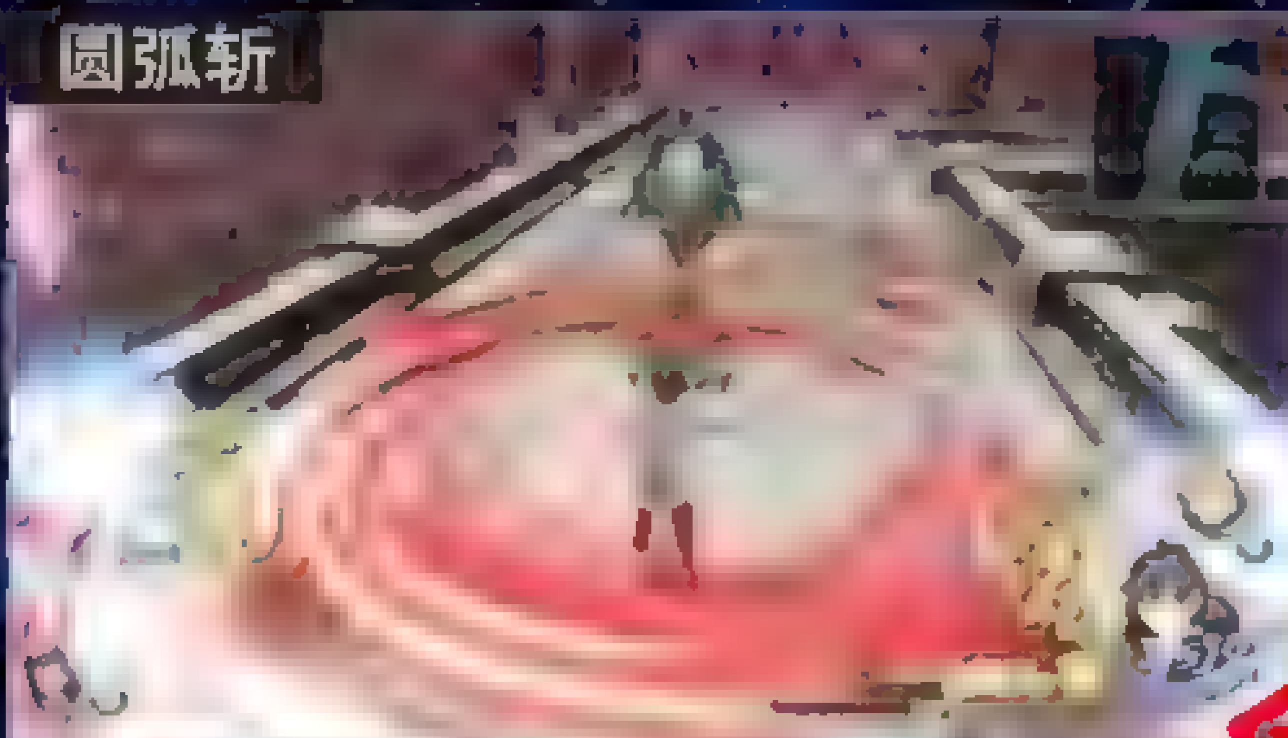
天翔脚

空

朝前方大幅跳跃，施展出裂风般的强烈前踢。

刚击技能

长按□键发动的一击必杀强力技能。对普通“怪异”有一击必杀的可能，但缺点在于发动时破绽太大，容易遭到反击。



圆弧斩

洸

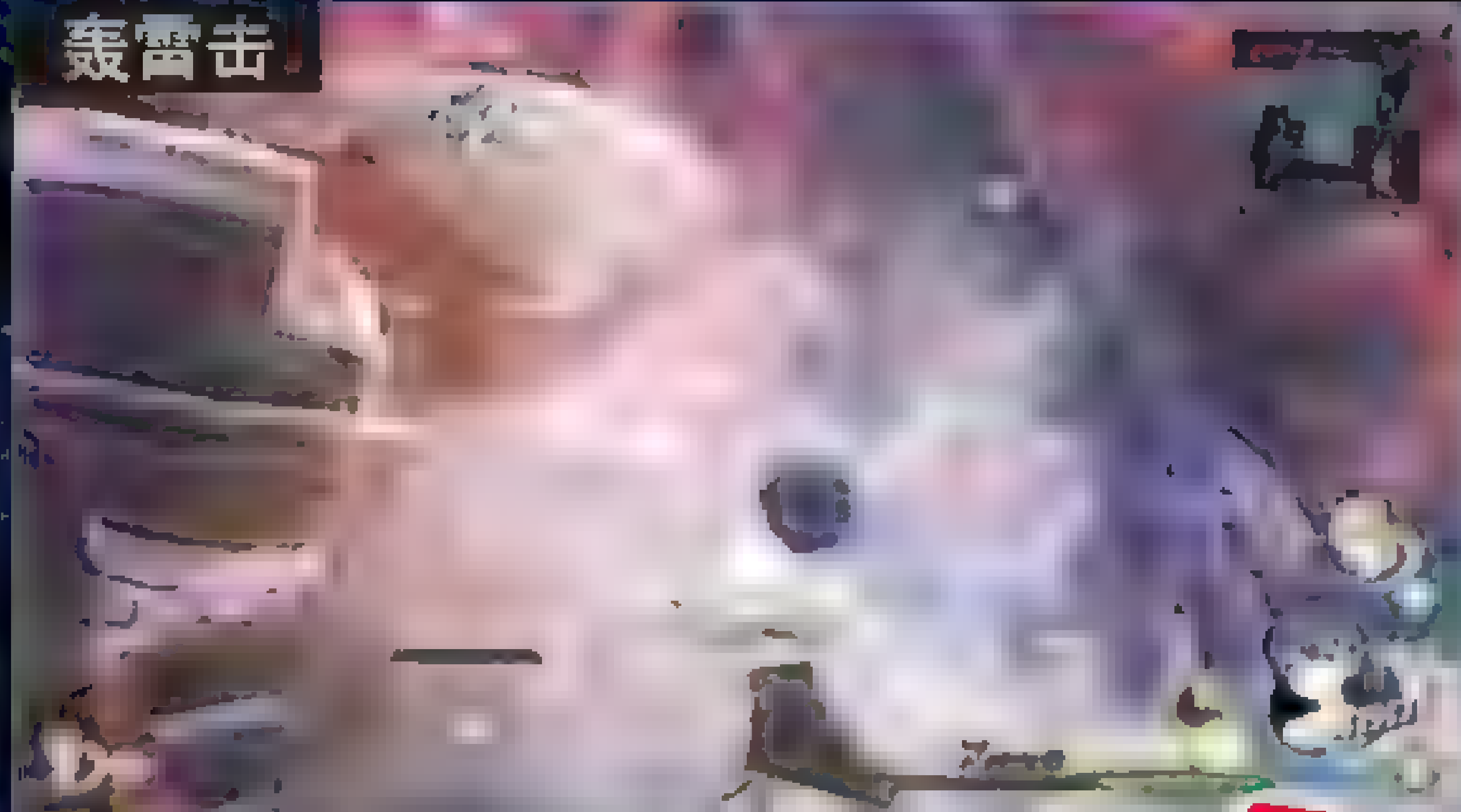
伸长蛇腹剑进行旋转，对周围的敌人造成大伤害。有少许蓄力时间，攻击范围比明日香和空的刚击技能要广，还能攻击到背后的目标。



水晶剑

明日香

高高举起武器，以前方的敌人为目标一口气挥下给与剧烈打击的刚击技能。在灵魂兵器的移动轨迹里会出现水晶，可造成多段伤害判定



轰雷击

空

右拳蓄力，发出雷鸣般的轰鸣，对正面的敌人进行强烈一击。威力比洸和明日香的刚击技更高，可对敌人造成大伤害。



隼风拳

空

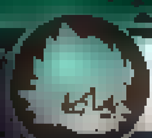
灵魂兵装蓄积能量后发射出去的射击技能，可连续发动，从左右手甲交替放出能量波。



溅射矢

明日香

空中出现能量弹射向敌人，与洸和空不同的是，明日香的射击技能为两弹同时发动攻击。



动作要素爆表的样子，很令人期待！

レイギガント

遵从命运，抗争命运，因命运而聚首。

《光之巨人》于近日公开了主人公之一的凯鲁·古立芬（カイル・グリフィン）的相关信息，以及战斗系统的详细情报。不过截止目前三位主人公之间的关系依旧没有公开，因此本作也算是吊足了玩家们的胃口。

PSV	光之巨人 レイギガント	
BNE	日版	预定2015年7月30日
对应周边未定	人数未定	6664日元

凯鲁相关情报

凯鲁剧情

在欧洲有一个名叫霍利洛库（ホーリーロック）基地的防卫据点。

这里是用军事工业复合体建造的秘密研究设施，并且是对抗巨人的基地。

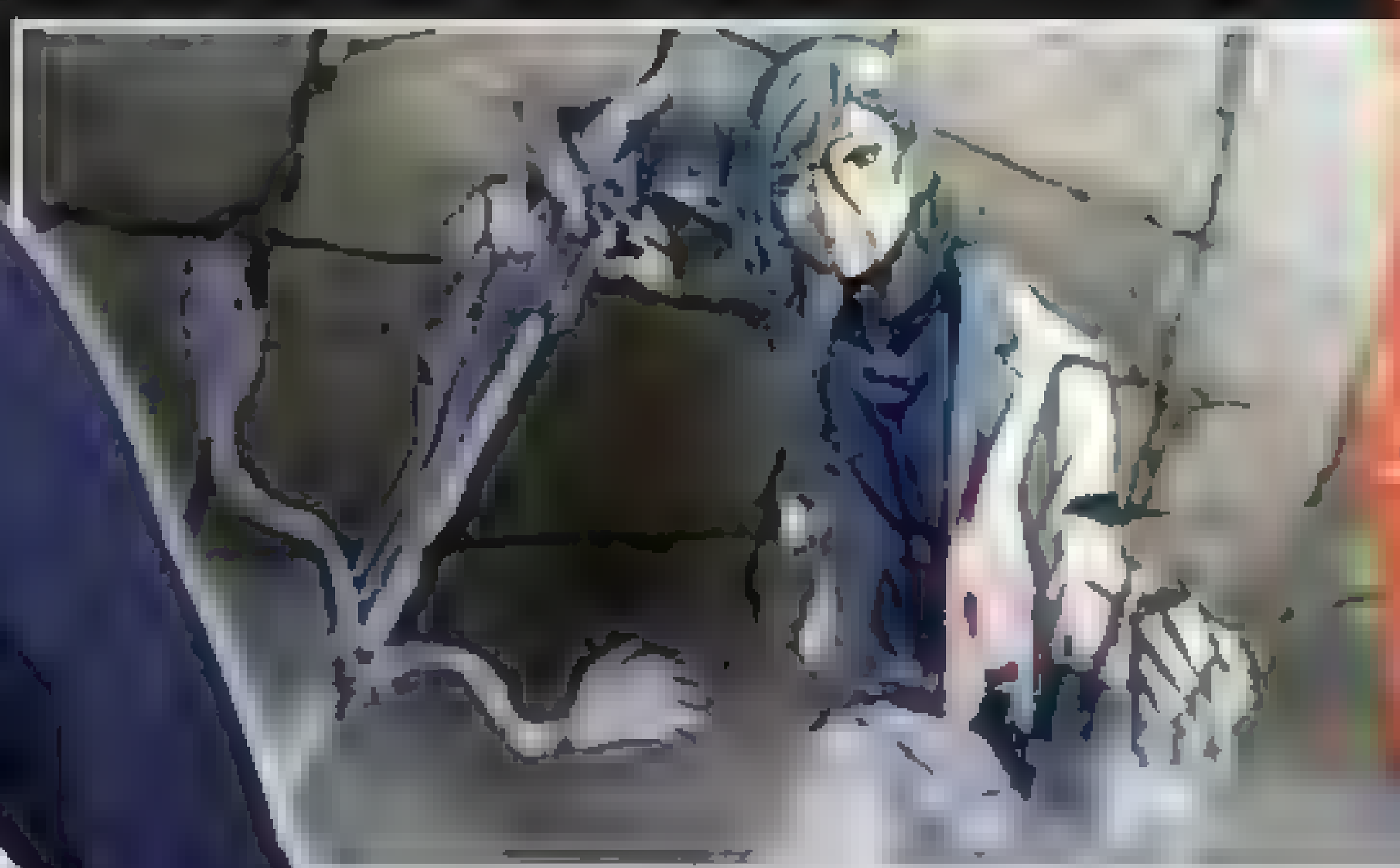
这里由战略型人工智能——阿尼·萨锋（アニー・サード）实行无人化管理，在遭受了巨人的袭击后，这里又成为了地域防卫的基地。

于是被诊断为寄神适合者的凯鲁·古立芬，在霍利洛库基地开始了对抗巨人的战斗……

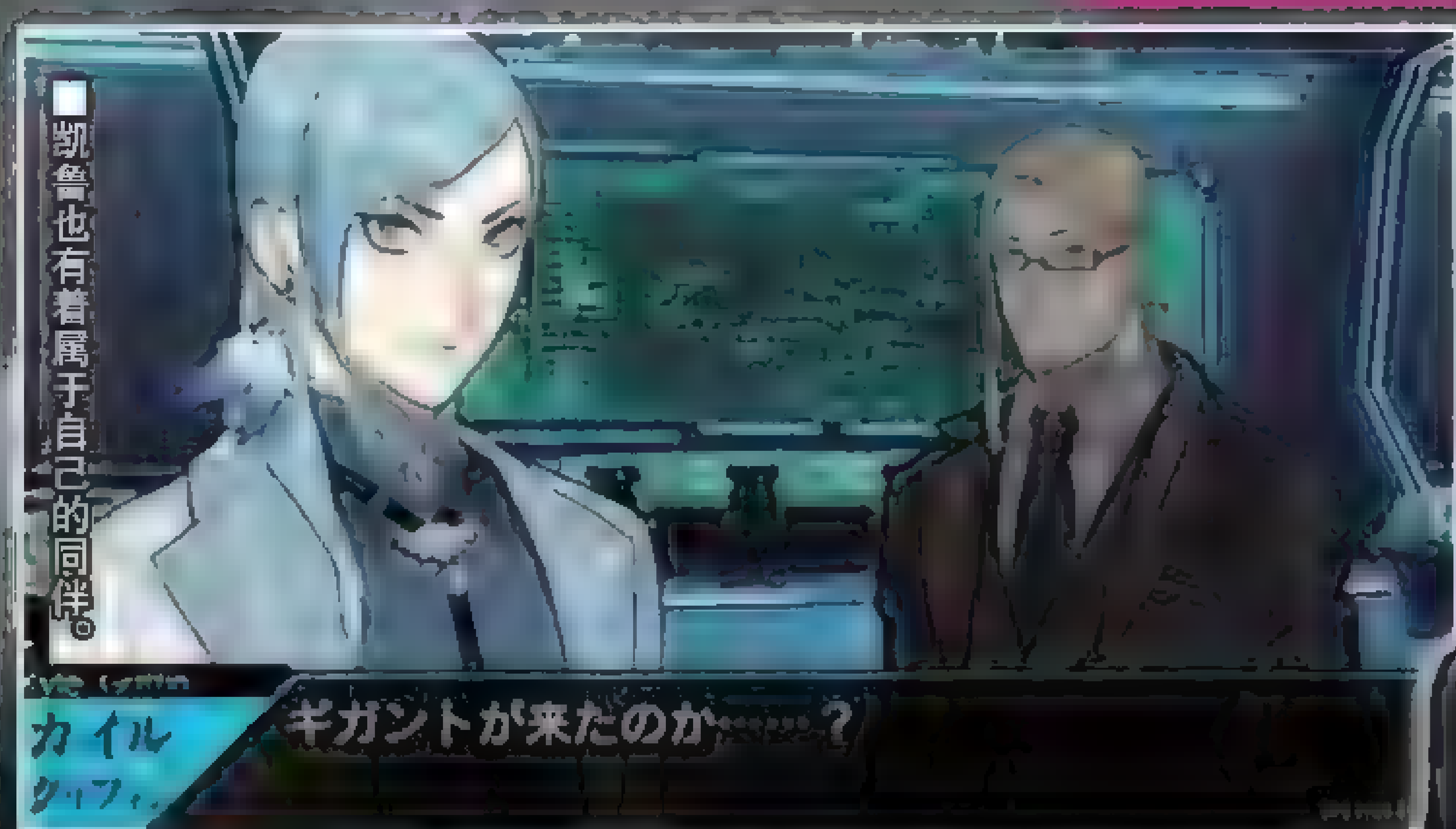


◀天风一弥和凯鲁在酒吧会合，两人的关系究竟是敌是友？

▶凯鲁·古立芬。



▲面临濒死危机的凯鲁。



■凯鲁也有着属于自己的同伴。

凯鲁的同伴

科纳·玛库布莱德（コナー·マクブライド）

CV：新垣樽助
性别：男
年龄：30岁
国籍：英国
身高：180cm

曾是特殊部队的一员，是一个在各地都有着丰富战斗经验的勇士。但是他在日常的生活中显得平易近人，根本看不出其军人的经历。当他过于亲切的性格被古鸟责怪时，就会用 我没有什么干劲 和 我就是个得过且过的人啊 这样的说辞来脱罪。



古鸟莉欧娜（古鸟リオナ）

CV：小林优
性别：女
年龄：16岁
国籍：日本
身高：165cm

性格认真的少女。休息日的爱好是打游戏，目前正在收集老游戏。她的双亲都是记者，曾说过自己是“为了目睹未曾见到的世界”才加入了讨伐巨人的战斗。

凯鲁篇巨人



战斗系统

本作是以 3 名角色组队的形式展开战斗，当己方或敌方全员的 HP 为零时，战斗便会宣告结束。

3 项指令战斗

所谓的 3 项指令战斗是指玩家可以使用 PSV 上的○△□这三个按键来选择任意的指令推进战斗。每一个按键都代表着不同的指令，选择后再使用←或→切换角色，就可以决定 3 名队员的行动顺序。

按键对应指令一览

按键	指令
○	攻击系的行动
△	防御・回复系的行动
□	其他行动

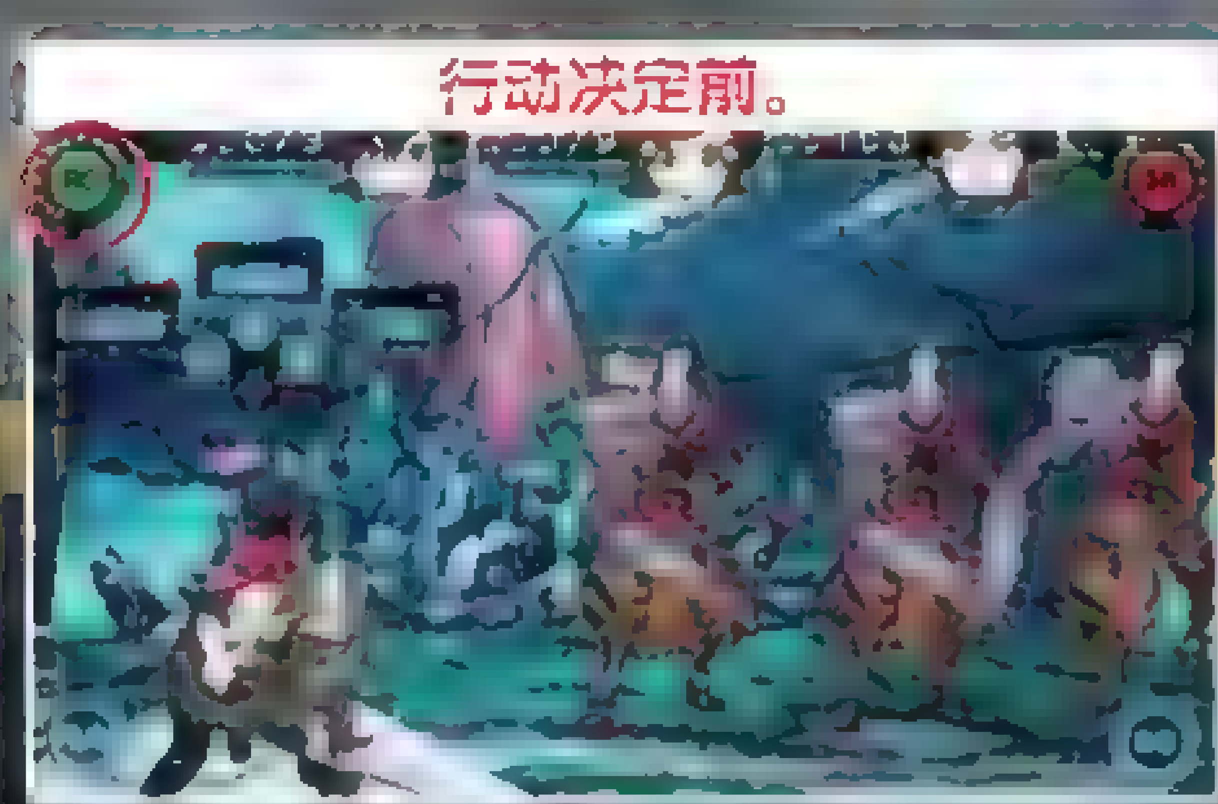
AP

AP 的全称是"Active Point"，每种行动指令都会消耗相应的 AP。所有队员共用一个 AP 点数，当 AP 点数的数值较少时，己方全员的行动就会受到限制，反之如果 AP 点数足够的话，己方角色就可以在 1 回合内多次采取行动。

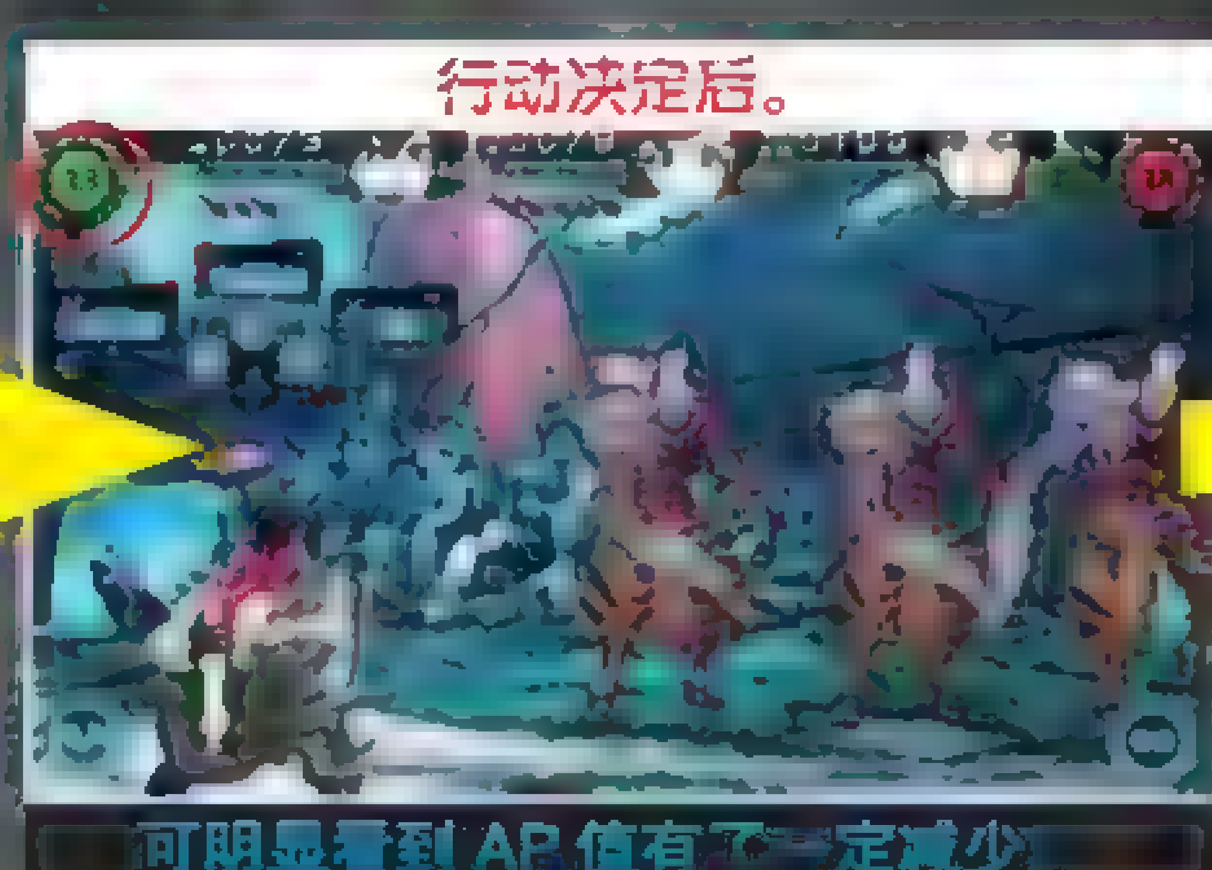
虽然 AP 点数会随着己方角色选择行动指令而减少，但在敌人行动时会逐渐回复。当己方成员使用大型技能时，AP 的消耗会进一步增加，反之若是敌人释放大型技能的话，AP 的回复量也会明显增多。因此玩家需要考虑 AP 增减的平衡，并针对场上敌人的特征，全面地规划自己的行动。

战斗中的 AP 消耗

行动决定前。

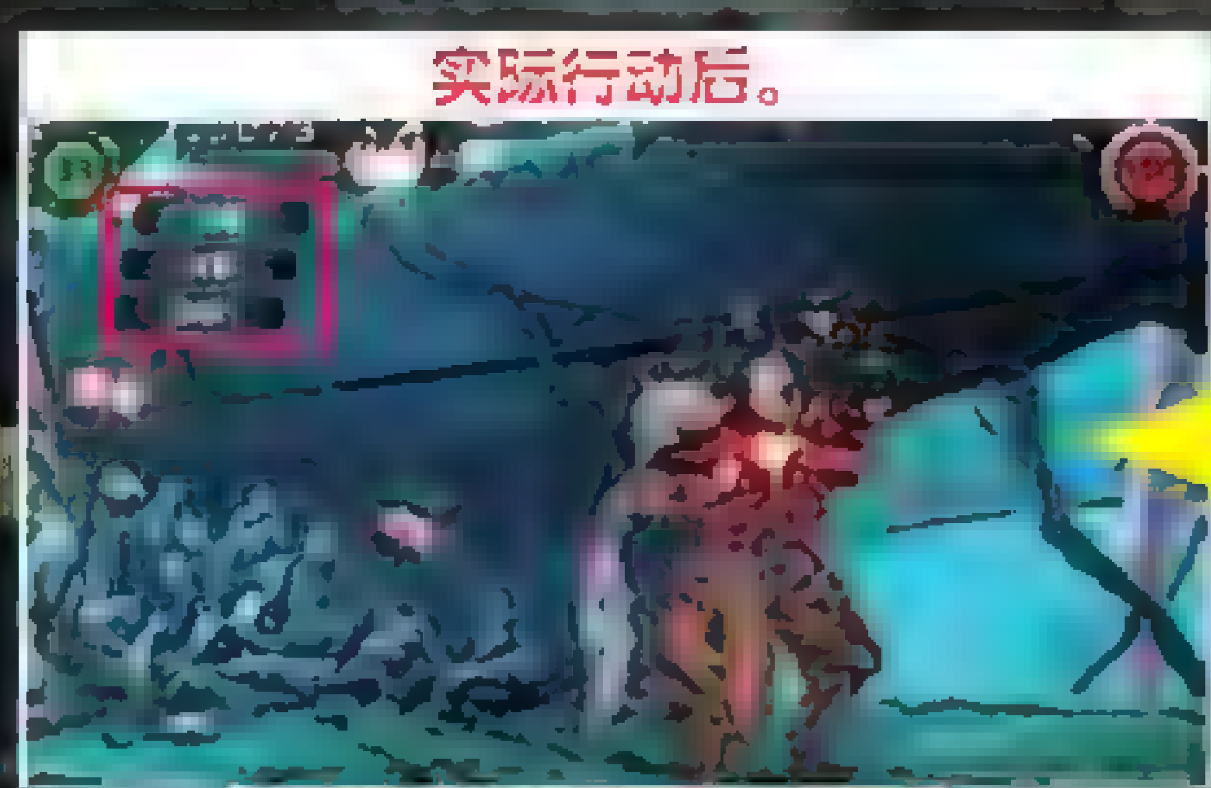


行动决定后。



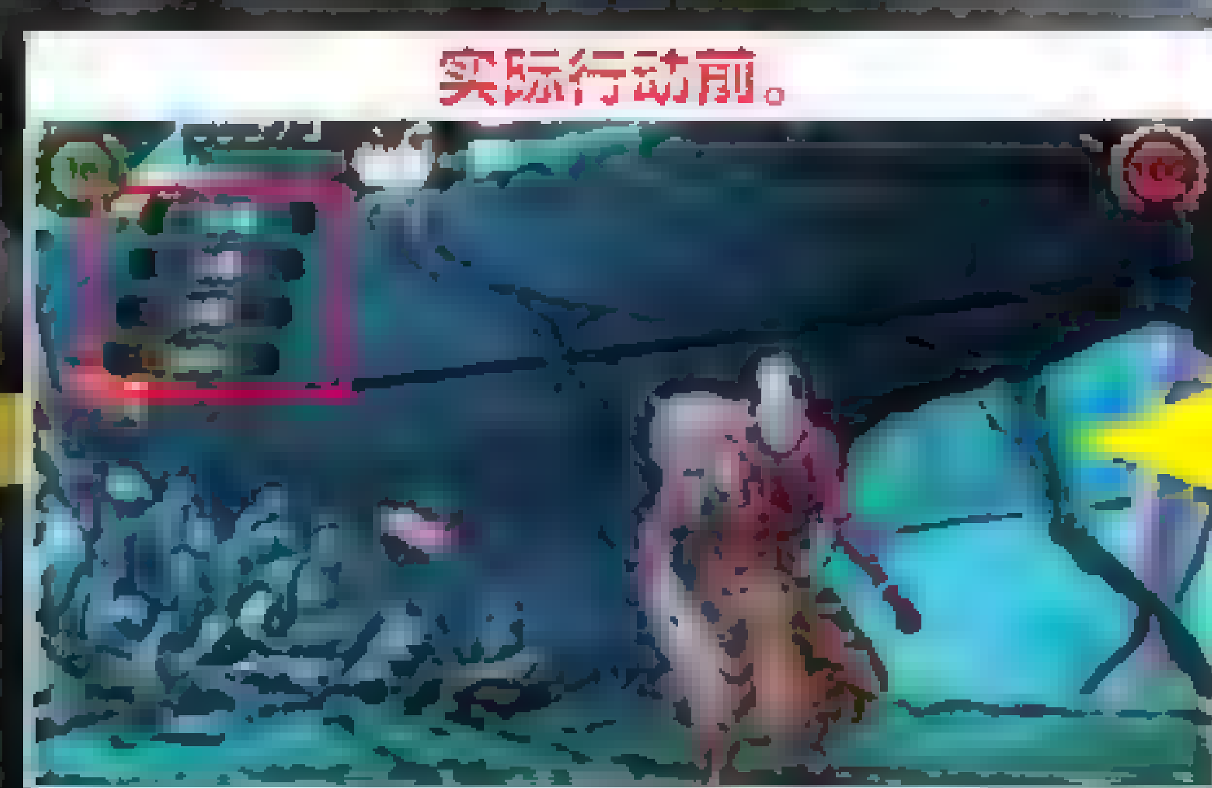
可明显看到 AP 值有了一定减少。

实际行动后。

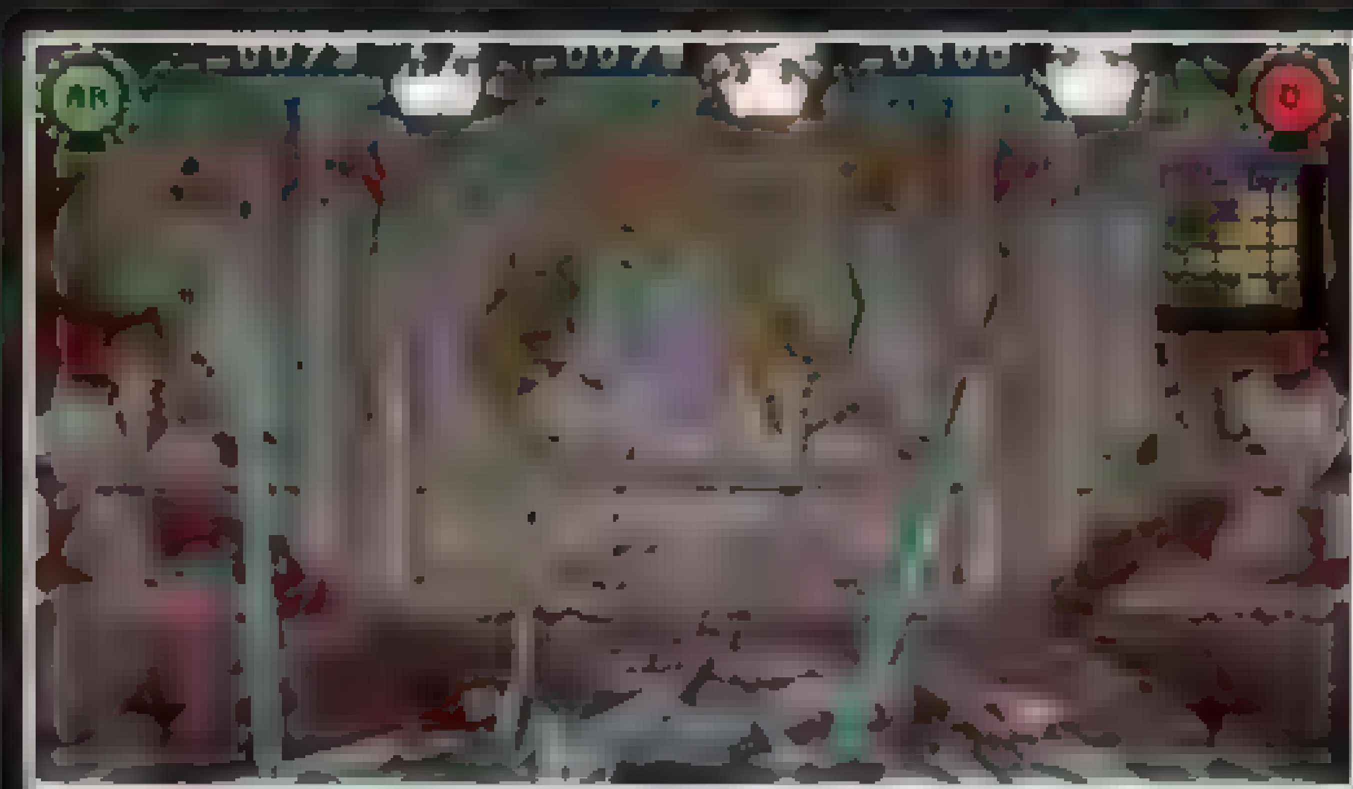


[illegible]减少。

实际行动前。



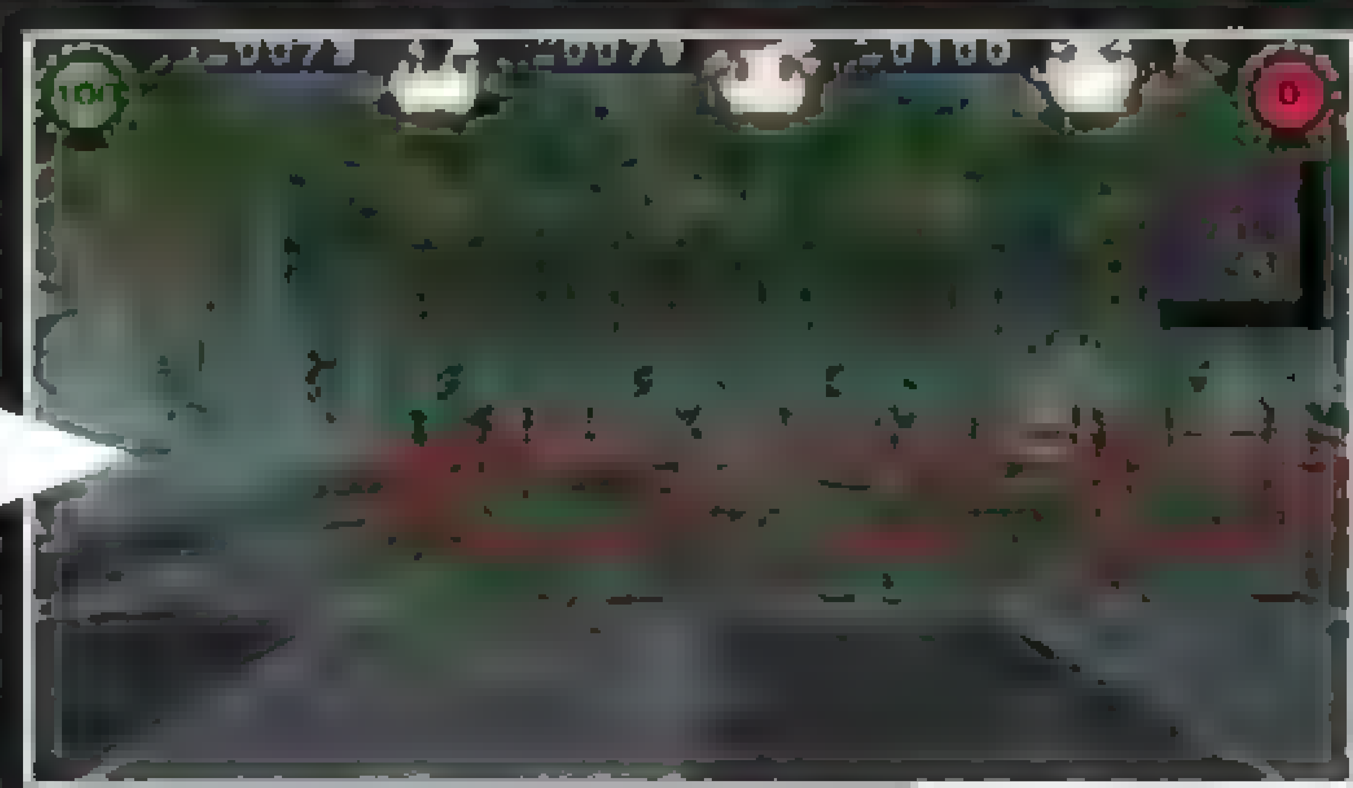
战斗外的 AP 消耗





在迷宫中踩到陷阱的话 AP 点数会减少。





根据剧情事件中对话选项和行动的选择，AP 点数的数值也会发生变化。

リズム天国 ザ・ベスト＋

4月2日的任天堂网络直播会上正式公布了本作的发售日和游戏的相关内容，这个在GBA末期崛起的节奏小游戏合集以轻松的玩法和搞怪的气氛获得了玩家的一致好评，下面就来看看这次的最新作都有些怎样的要素吧。

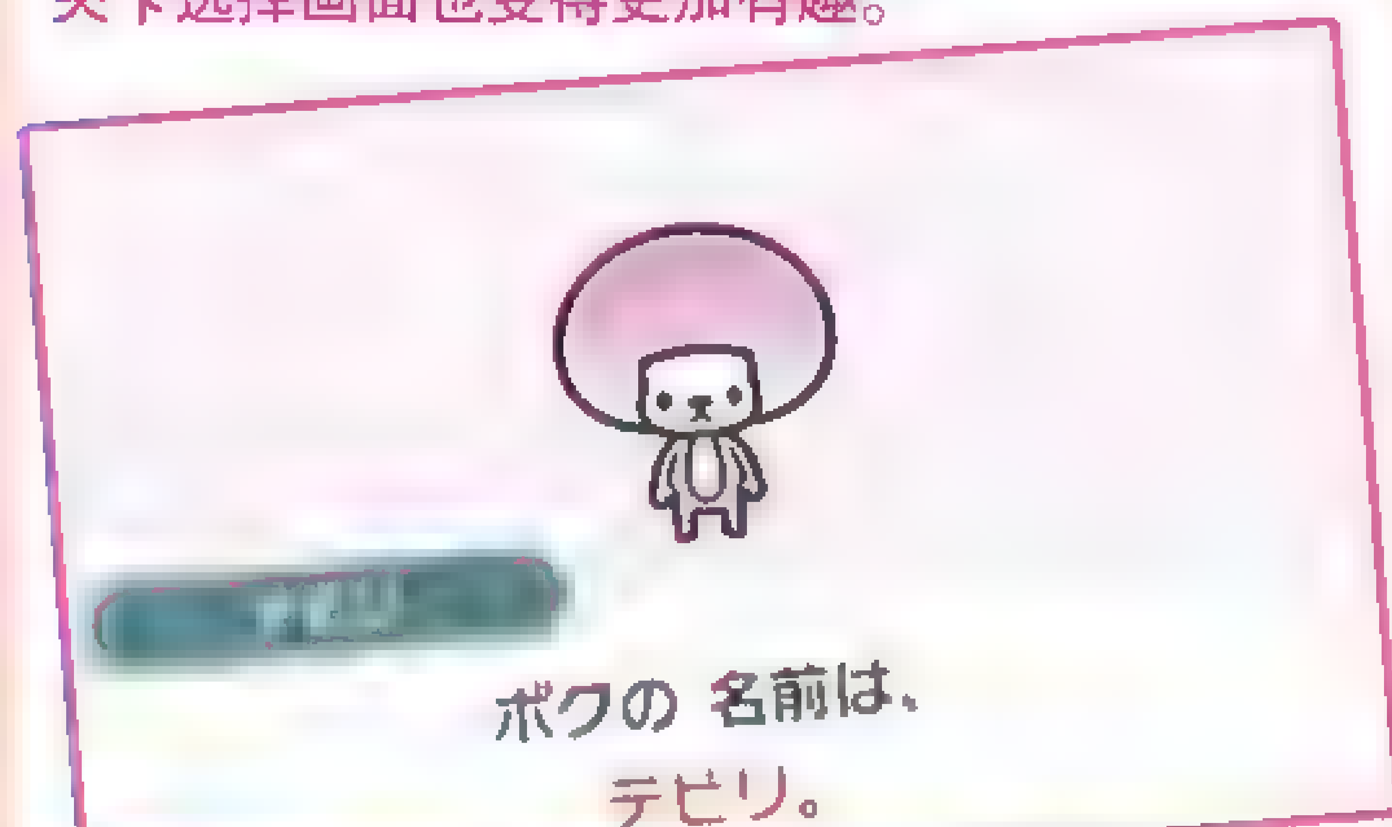
文 阿鲁 美编 Juxi

3DS	节奏天国 精品＋		
Nintendo		日版	预定2015年6月11日
对应分享游戏		1～4人	5076日元

本作的特征

故事要素＆游戏选择画面

在以前的系列作品中，玩家只需不断完成一个个节奏游戏即可顺利推进。不过在本作中加入了剧情要素，玩家需要通过完成节奏游戏，来帮助名为“泰比利”的角色重返故乡，与此相对的关卡选择画面也变得更加有趣。





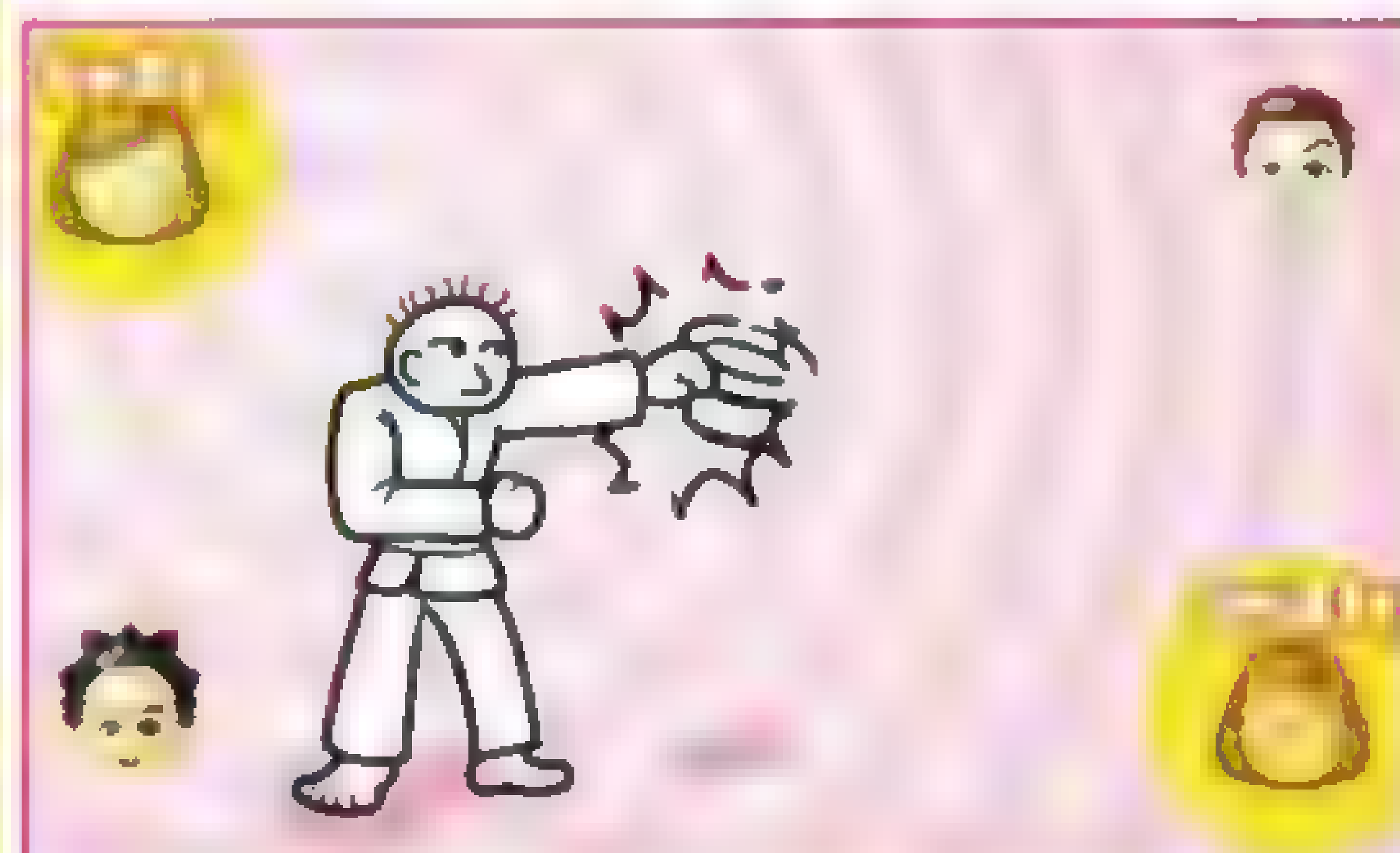
按键操作

本作的所有节奏游戏均可使用按键操作，只需要使用A、B和十字键即可轻松完成游戏。当然，习惯使用触屏的玩家也是可以切换到触屏操作的，不过本作不再对应NDS版的弹拨类操作，也不对应竖持屏幕的玩法

联机游戏

标有“动物”、“运动”等标题的“挑战列车”可支持多人游戏。在这个模式里，玩家可通过分享游戏让其他小伙伴加入到对战中，只要有一人持有游戏，就能支持最多4人同乐



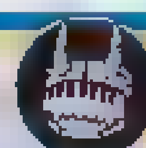


曲风各异的节奏游戏

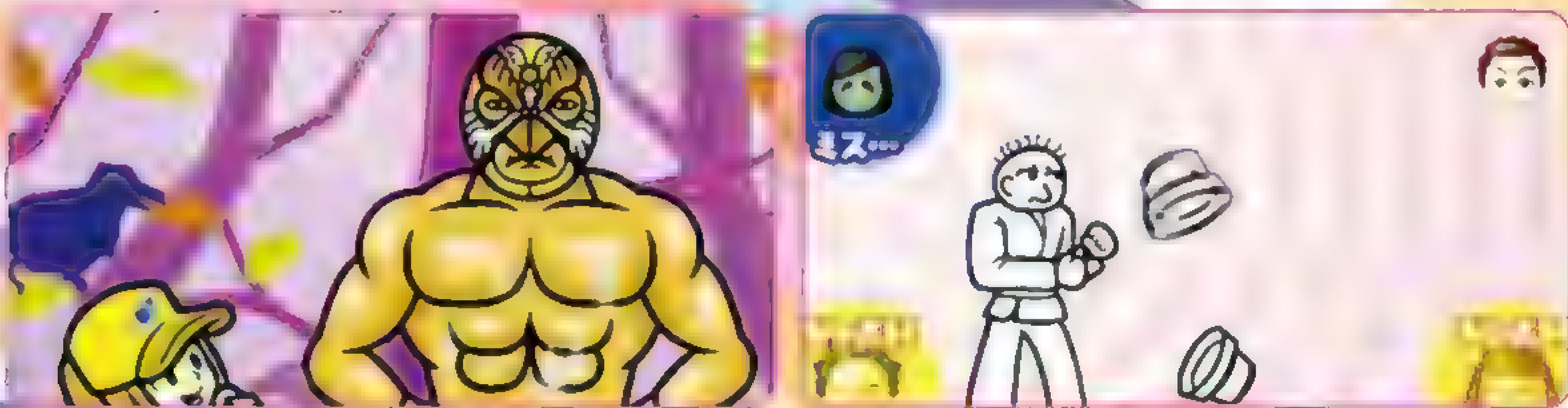
本作中除收录了过去作品的节奏游戏外，也准备了全新的小游戏，加上艺术风格发生了变化，即便是系列玩家也能在本作中找到全新的乐趣





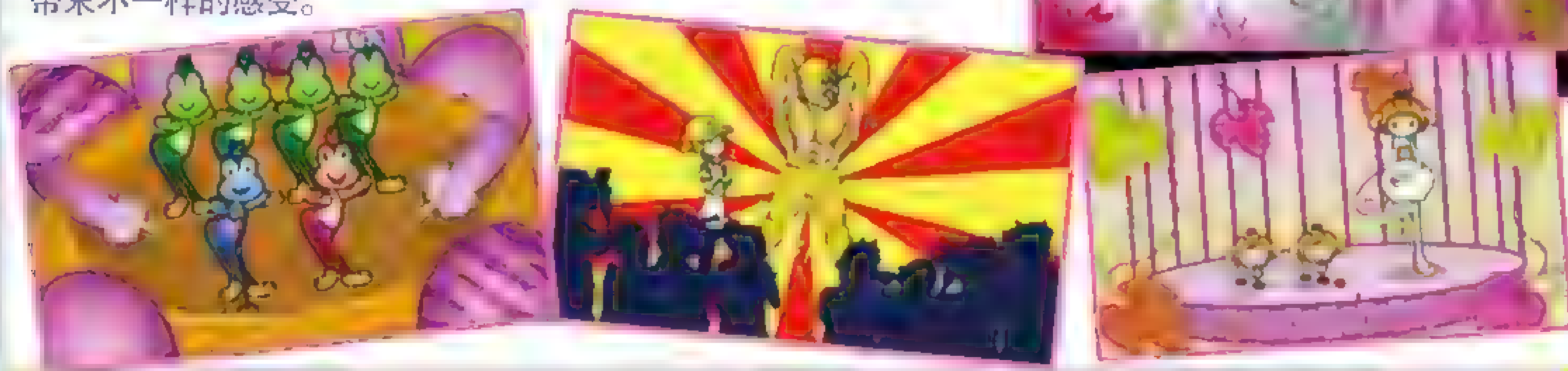

这游戏一人玩都能吸引一大票人围观，如今可以四人联机了，那场面绝对非常欢乐！

本作收录了过去系列作品的精品小游戏，加上这次新增的内容，节奏游戏的种类达到了100种以上。虽然有以前作品中出现过的游戏，但本作也不是一成不变地照搬，游戏中的BGM等要素都会发生变化。将几个节奏游戏混合在一起的“混音”关卡依旧存在，另外本作还对应分享游戏功能，最多可4人联机共同游玩。



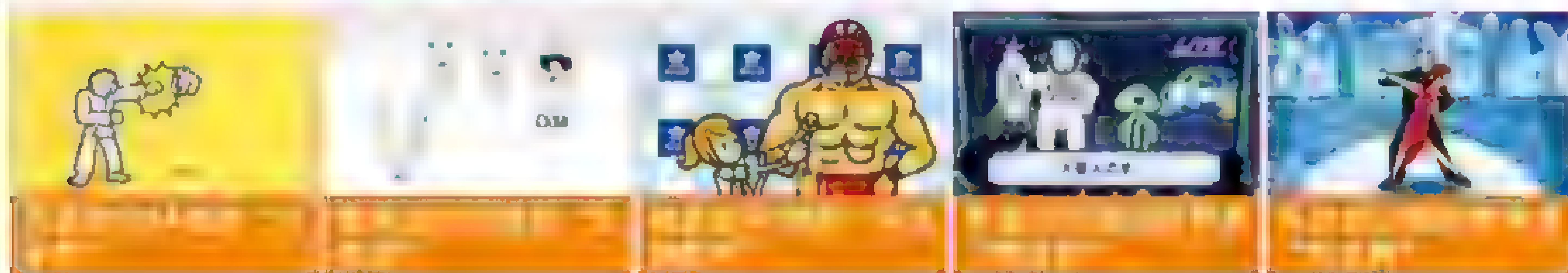
混音

随着游戏的推进，混合了多个节奏小游戏的“混音”关卡会登场。本作中，跨越了系列作品隔阂进行组合的“混音”关卡将给你带来不一样的感受。



收录大量的节奏游戏

收录系列作品的节奏游戏数量达到70种以上。

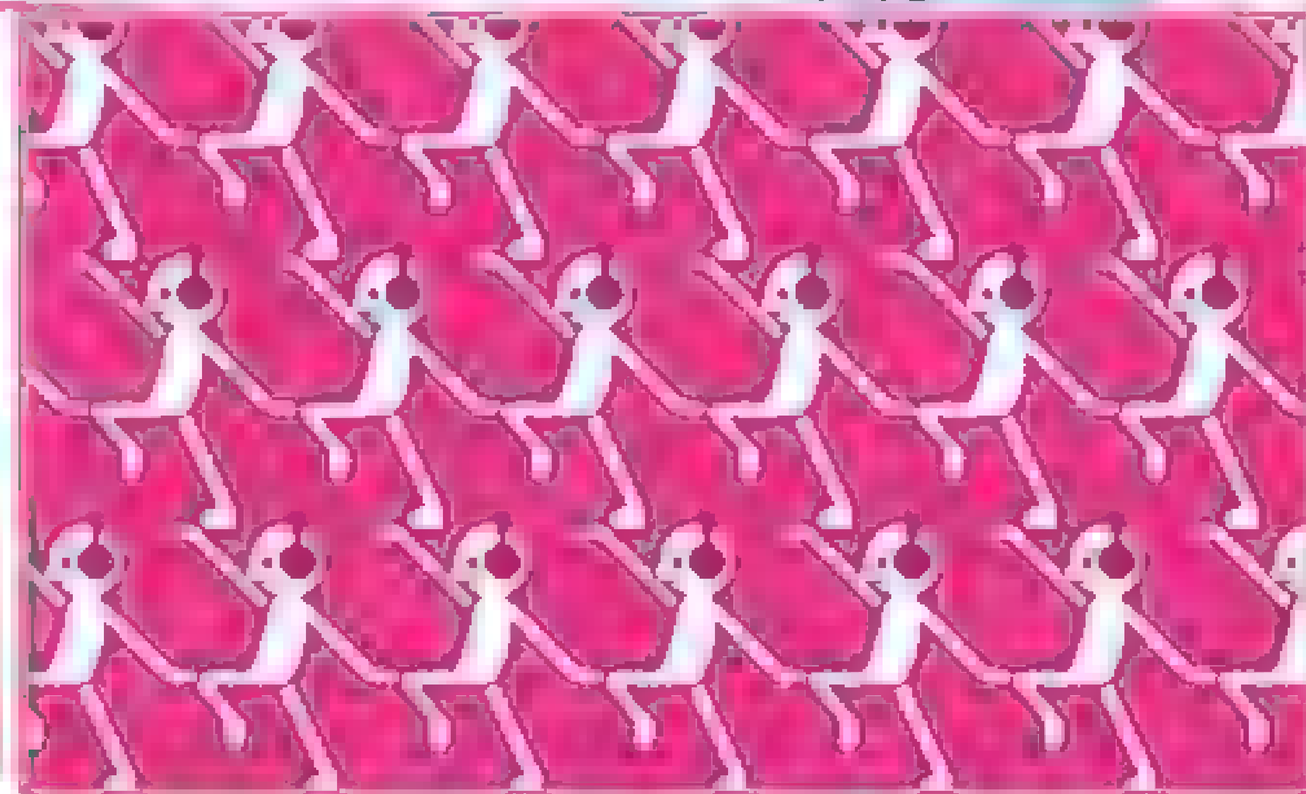


本作总共收录了超过100种以上的节奏游戏









威慑时代的大逆转将从现在开始！



将于7月9日发售的本作目前已逐步公开法庭部分的细节以及全新的“陪审团”系统，更有魅力非凡的我方角色与敌方角色登场，接下来本次前线将介绍这些新增要素。

文 胧月
美编 Juxi

3DS 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

大逆转裁判 成步堂龙ノ介の冒险

Capcom	日版	预定2015年7月9日
对应周边未定	1人	6264日元

相关报道：Vol.222、2

光盘 POCKET HALL 视频收录

本作以19世纪末的日本与伦敦为舞台，主人公、帝都勇盟大学的学生成步堂龙之介以某个事件作为契机而想成为律师。为了学习最新的司法制度，龙之介与助手御琴羽寿沙都一同从日本前往大英帝国的首都伦敦留学。而在伦敦，龙之介与世纪大侦探夏洛克·福尔摩斯和其搭档爱丽丝·华生实现了奇迹的邂逅，一连串热血故事即将开幕——





法庭部分

和系列作品相同，律师需要对检察官准备的证人进行询问，了解事件细节并获得新情报，同时对证言的矛盾进行指摘，从而获得更多的情报和新证言，以此来挖掘事件的真相。

对证人进行“威慑”从而引出新情报！

本作和前作不同之处在于此次站上证言台的证人不止一个，有复数的证人需要玩家进行询问。

即便证人的人数增加，玩家需要做的事还是一样，一旦发现证言有可疑的地方便毫不犹豫地使用“威慑”（ゆさぶる）吧！这样便能获得补充的新证言与新情报，这是接近真相的可靠武器。复数证人无疑给游戏增加了难度，但同时也带来了前作所没有的乐趣。


▲在复数证人进行证言的场合，可能会出现一个证人在证言时另外一个证人显露出了可疑反应的情况。



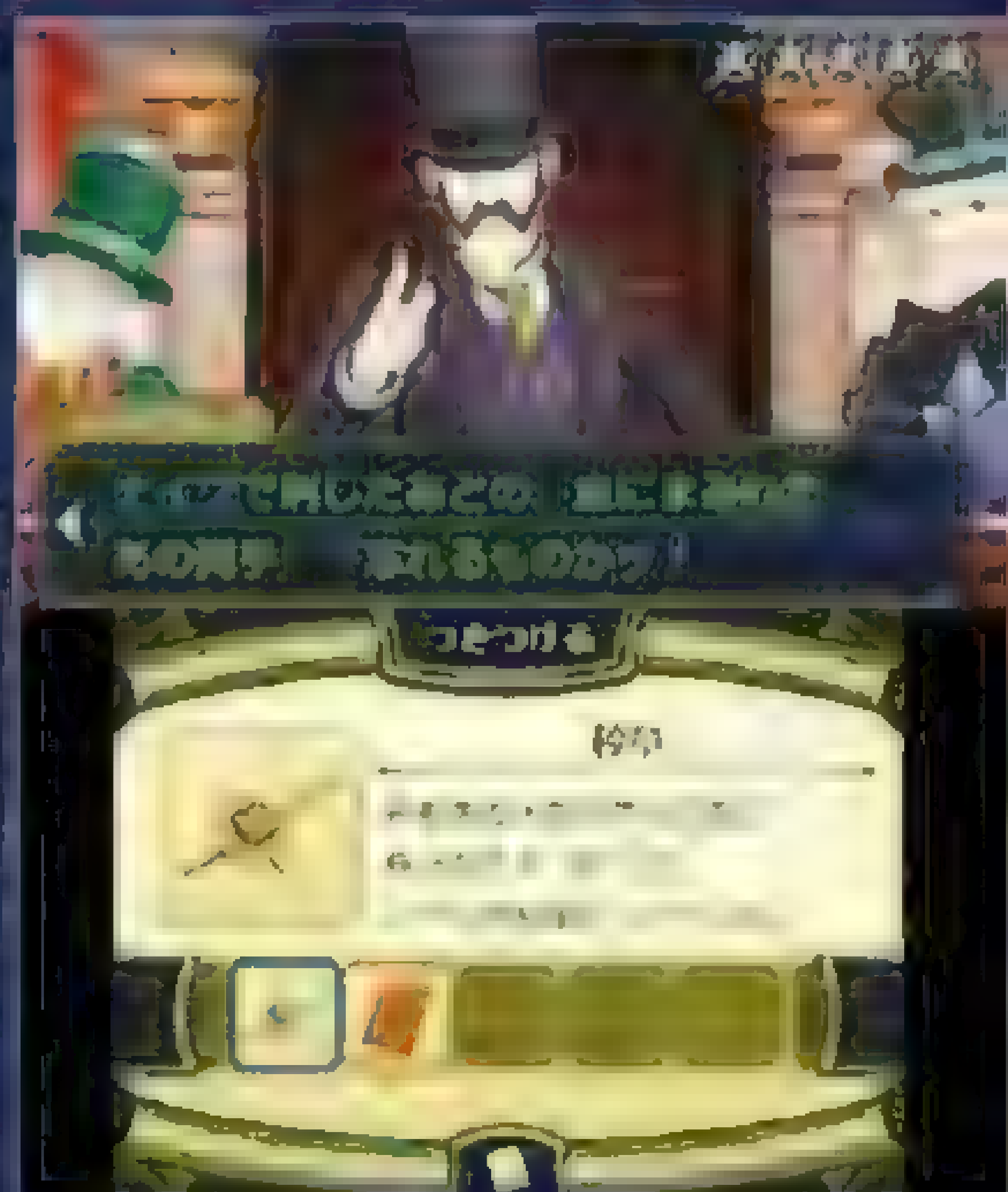
◀这个时候玩家可以在下屏幕切换证人，对有可疑反应的证人进行“追问”（といつめろ），说不定会获得新情报喔。

出现可疑反应的话便使用“追问！”



“异议あり！”用证据品“举证”揭破证言中的矛盾！

当发现证言里有谎言或矛盾的时候，便使用能够指出矛盾的物品进行“举证”（つきつける）来找出真相！但当举证失败的时候，上屏幕右上角的5个标记会减少1个，而5个标记全部消失的时候会得到“有罪”判定，亦即Game Over，所以千万要注意。



陪审团系统

在大英帝国等待着玩家的“陪审战斗”是？

仍在共业革命中的大英帝国引入了最新的司法制度，法庭上不止有裁判长、检察官与证人，还有代表良识与民意的陪审员加入裁判。陪审员的职责是进行“陪审论告”，从而得出一个能左右法庭判决、影响证人是否有罪的结论。

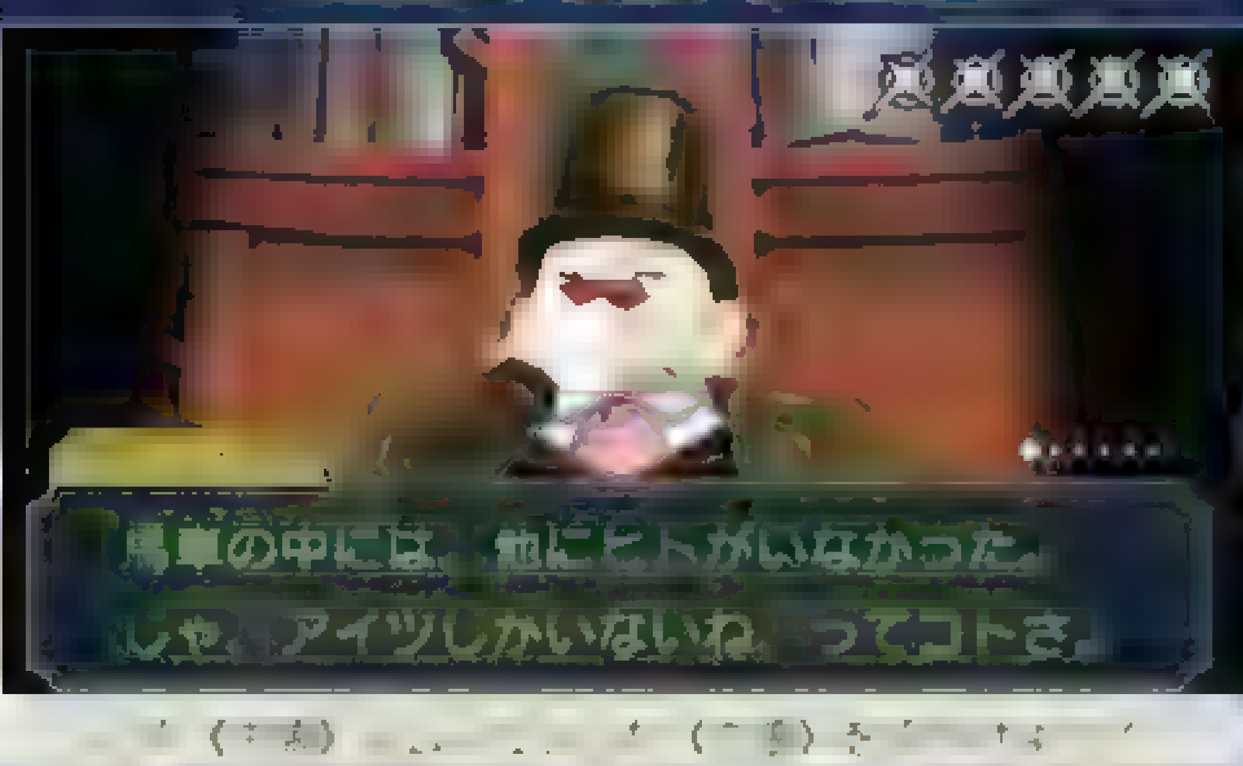
在日本的法庭并没有这样的6人陪审员参与，因此享受与日本法庭不一样的法庭战斗也是本作的乐趣之一。



马上就全员一致下达“有罪”结论而陷入大危机！？

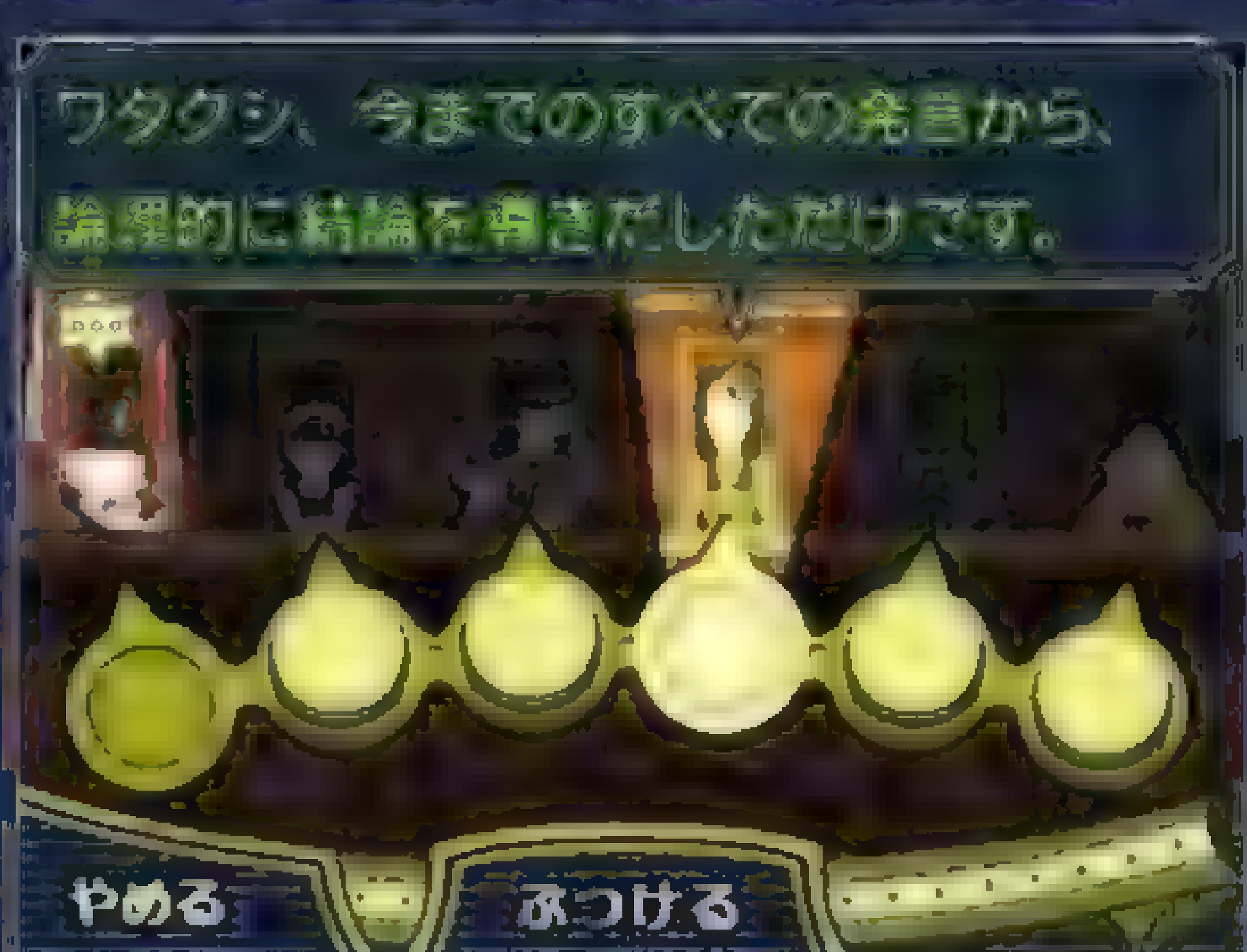
陪审员们在听取了检察官准备的证人的证言后便没有任何疑惑，全员下达“有罪”判决！当陪审员认为被告人有罪时，便会往大天秤黑色那方打入火球，裁判长则会根据全员打出火球的结果下达判决。大天秤要是这样往黑方继续倾斜下去，被告人便会被判“有罪”。为了打破这种局面，龙之介所剩下的手段便是“最终辩论”。最终辩论可以说服陪审员推翻之前的“有罪”判决，让审理继续下去从而获得逆转的机会！

与陪审员的意见“相左”？说服陪审员吧！



在“最终辩论”里，龙之介会向陪审员询问对被告人进行“有罪”判断的理由，每个陪审员的理由都不太相同，而针对这些理由进行“顶撞”（ぶつける），便可以让陪审员再度检讨自己的判断。

►在陪审员丰富多彩的有罪判定理由里面找出矛盾，然后选择有矛盾的理由，在下屏幕选择“ぶつける”改变他们的想法吧！



说服陪审员的并非证言亦非证据品，而是陪审员本身的意见，一旦成功说服陪审员的话便会对判决产生影响。当天秤往白方倾斜的时候审理便会继续，这样便可以再次询问证人，引出全新的证言接近真相！还可以看到与前作不同的全新故事演出。

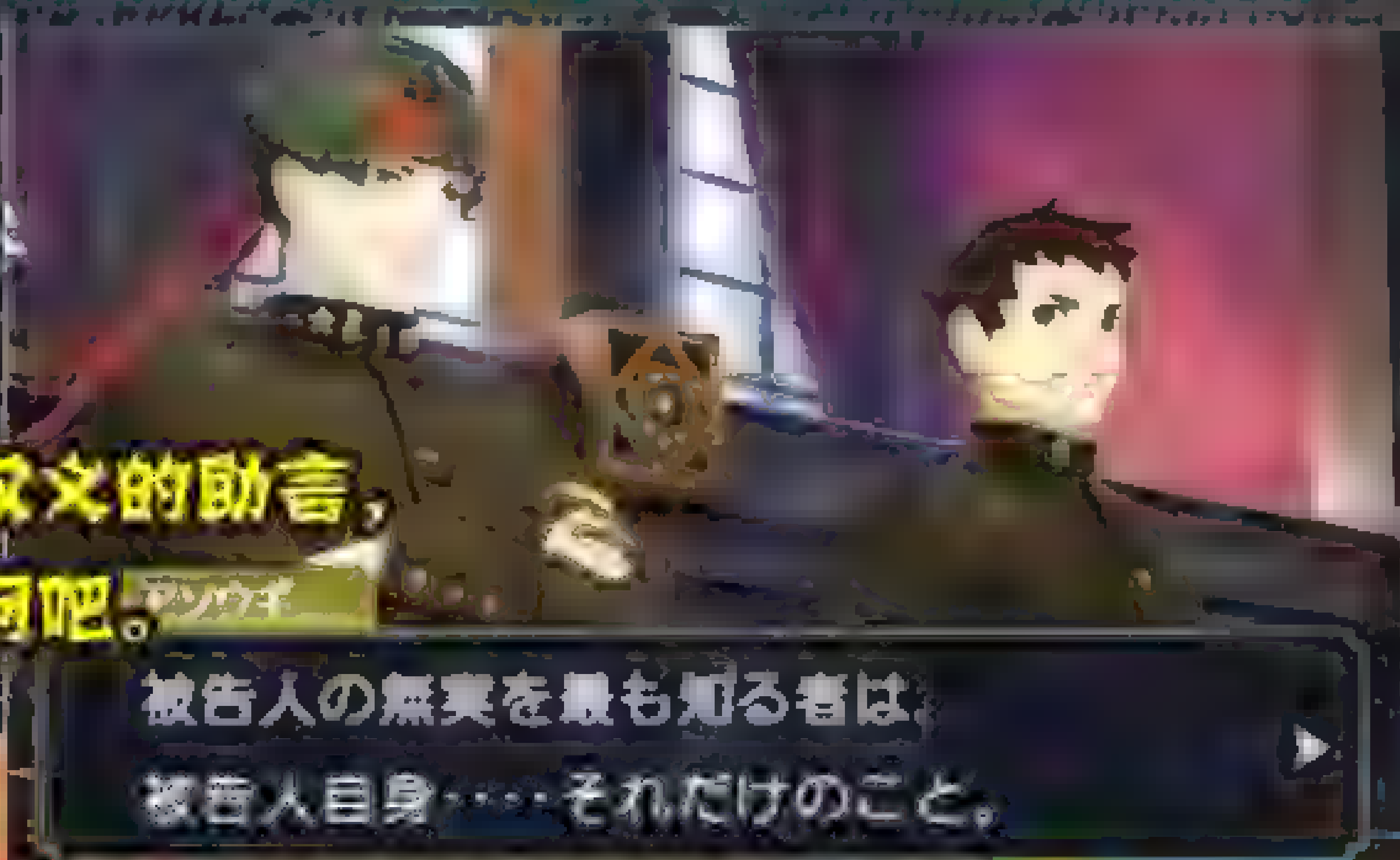
新人物介绍

简介

帝都勇盟大学的学生、亦是成步堂的亲友，虽然还是在校大学生但已经是持有律师资格的人才。当时还只是近代司法制度刚刚起步的年代，亚双义一真为了确立处于低等立场的“律师”的全新身份，提倡日本司法的革新而立志前往大英帝国留学。对一无所知的成步堂进行支援的也是亚双义。

►与龙之介不同，带有自信的冷静模样。

不要听漏亚双义的助言，冷静面对寻问吧。



「我是相信你的……成步堂龙之介。」



对龙之介伸出援手的学生律师

亚双义一真

あそうぎかずま

名侦探元祖×律师祖先 共同推理

如前文所说，本作主人公成步堂龙之介将会遇到鼎鼎大名的侦探夏洛克·福尔摩斯，而龙之介可以和福尔摩斯进行共同推理，下文将介绍共同推理的步骤。



Step1

夏洛克·福尔摩斯披露华丽的推理！

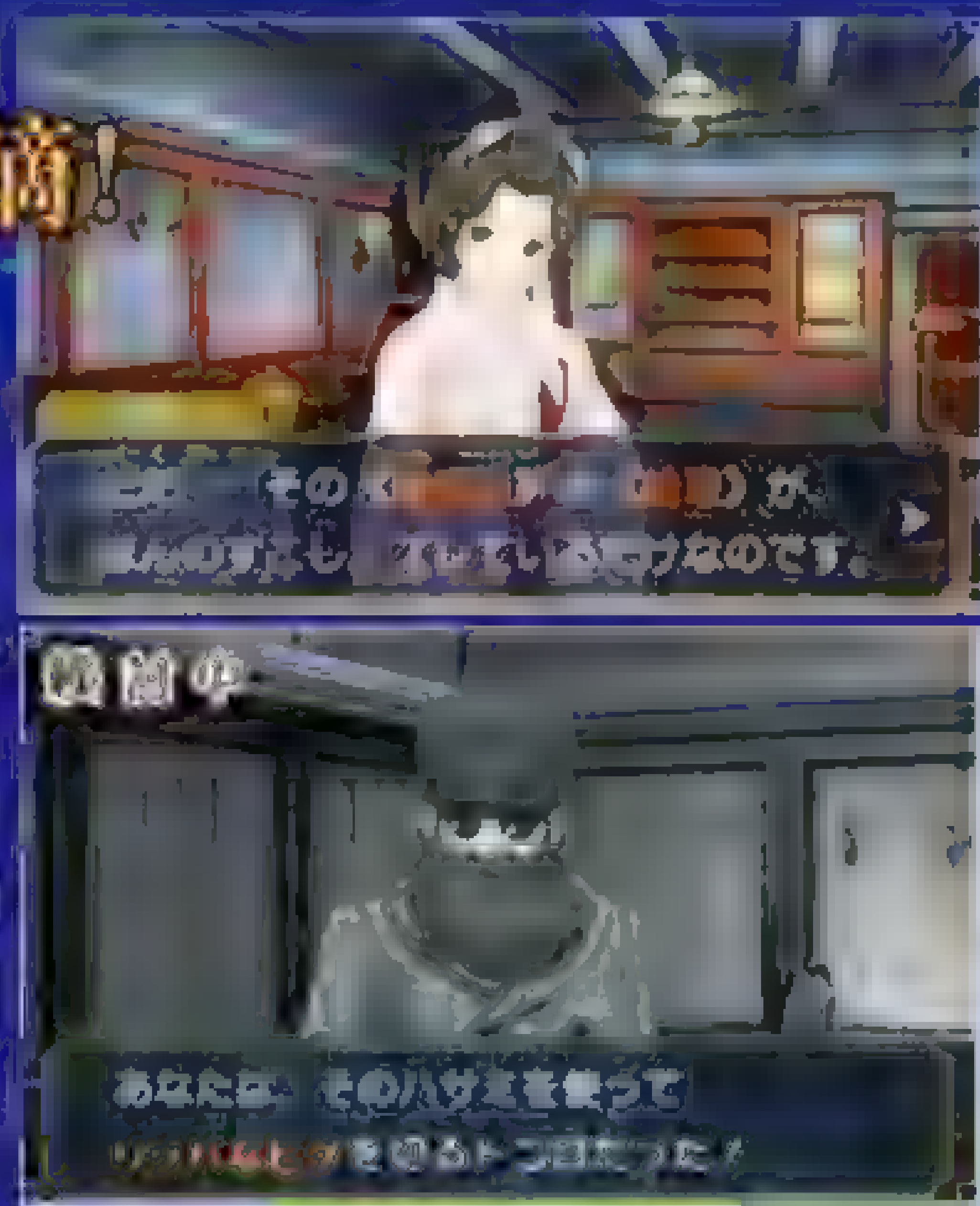
在事件现场马上开始了推理的福尔摩斯，不会遗留任何细节的观察力与一步一步分析的洞察力无愧于名侦探之名，但不知为何推理出来的结论和真相有些偏差……？

Step2

找出福尔摩斯推理的漏洞，并进行指摘！



这时候便轮到成步堂登场了，应用在法庭中锻炼出来的找出矛盾的能力，指摘推理的漏洞，若指摘顺利的话，事件真相便会逐渐浮出水面。





中央刑事法院的「死神」

巴洛克·班吉克斯

バロック・バンジークス

『……不是那样的话便不行，我的「祭品」……对吧』

简介

曾经获得“死神”的异名，大英帝国的司法界无人不知无人不晓的传说检察官。

他所参与的法庭，过去不曾存在得救的被告人，即便那是“无罪”判决也一样……



▲现在，经过了5年的时间，传说再次复活。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

身为“诺玛”的少女，在战场上书写的不朽传奇



PSV　STG　射击

CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 [illegible]

クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr

BNE　日版　预定2015年5月28日

本作是已完结动画《CROSS ANGE 天使与龙的轮舞》在PSV上推出的改编游戏，世界观和设定都忠于原作，不过玩家操纵的是新主人公直美（ナオミ），所以游戏剧情和原版剧情会有些许的差距，但绝对不会让看过原作的玩家感到陌生。

在游戏中，玩家依旧要操纵自己的幻机铠，作为“第一中队”的成员和龙战斗，原作中的角色都会作为支援单位登场。幻机铠可以自由变形，以利于近战或远程射击，输入某些特殊指令后还能使出动画中的招式，还原度满满。击败敌人后会获得报酬金，可用于改造机体，做出只属于玩家自己的幻机铠。另外，和其他角色的信赖度达到一定程度后，还可以得到一些平时买不到的稀有武器，装备后让自己机体的能力大幅上升。

除了战斗外，玩家平时还能找其他角色聊天，以增加信赖度。信赖度越高，角色在战斗时就会显得越积极。在剧情中角色之间发生口角时，玩家还可以介入对话，若对话的时机或内容正确，会提升相应角色的信赖度。信赖度达到一定程度后，在日常对话中还可能会与信赖度高的角色进入接触交流模式，在该模式中，玩家可以在限制时间内通过触摸屏抚摸对方，若让对方感到开心，会大幅提升信赖度。信赖度足够高的话，战斗结束后还会触发与该角色的特殊剧情。

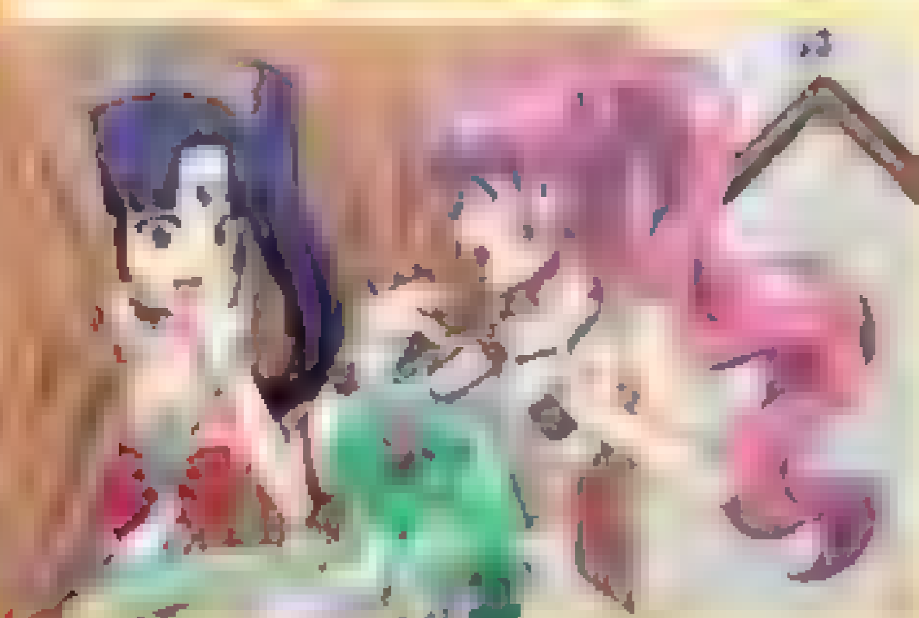
（文：[illegible]）



►面对体型巨大的龙，要如何战斗才能将其解决呢？



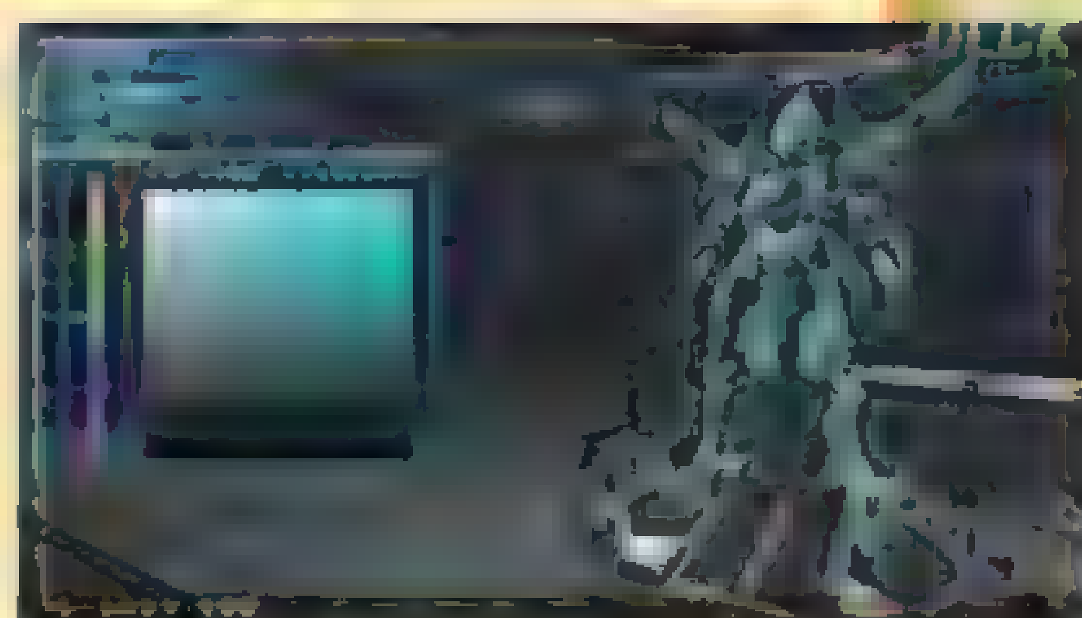
►剧情对话中选择正确的选项有利于增加信赖度。



▲信赖度足够高后会触发特殊的事件并解锁CG。



▲剧情之间可以找自己想攻略的角色谈话。



▲用战斗后得到的报酬金来DIY机体吧！

保守或创新，哪一条是你的创世之路？



PSV SLG 模拟·战略
信长之野望 创造 威力加强版
信长の野望・創造 with パワーアップキット
Koei Tecmo Games 日版 预定2015年5月28日

去年12月登陆主机平台的《创造PK版》终于宣布移植PSV，本作对原版的诸多系统都进行了改良。

原作中“会战”系统因为可操作内容有限，惹来不少玩家的诟病，《PK版》则对其做出了大幅调整，玩家不再只是控制部队的前后移动和阵型变化，而是可以在战场上更加自由地调度部队的走位，战法的数量也大幅扩充。除了新增要所会战和夜袭的概念外，在地图上部队密集的区域还可以触发最多9对9的大会战。政略方面则追加了城池改修和资源系统，外交项目新增势力联合以及朝廷功能。最为重要的改进是“军团”系统大幅强化，玩家不仅可以对6个AI军团下达详细的作战指示，军团长还会根据各自的“气质”有所成长，习得不同的军略效果，并有一定几率把特性传授给麾下武将。由于本作的家用机版已经发售了官方中文版，相信掌机版的中文版也不会让玩家等太久。（文：[illegible]）


▲《PK版》新增包括“关原之战”在内的4个剧本以及500余名新武将。


▲会战系统大幅强化，历史上经典的大型战役也更具气势。


▲朝廷要素终于回归，随之而来的是官位数量大幅增加。

天神小学惨剧复苏

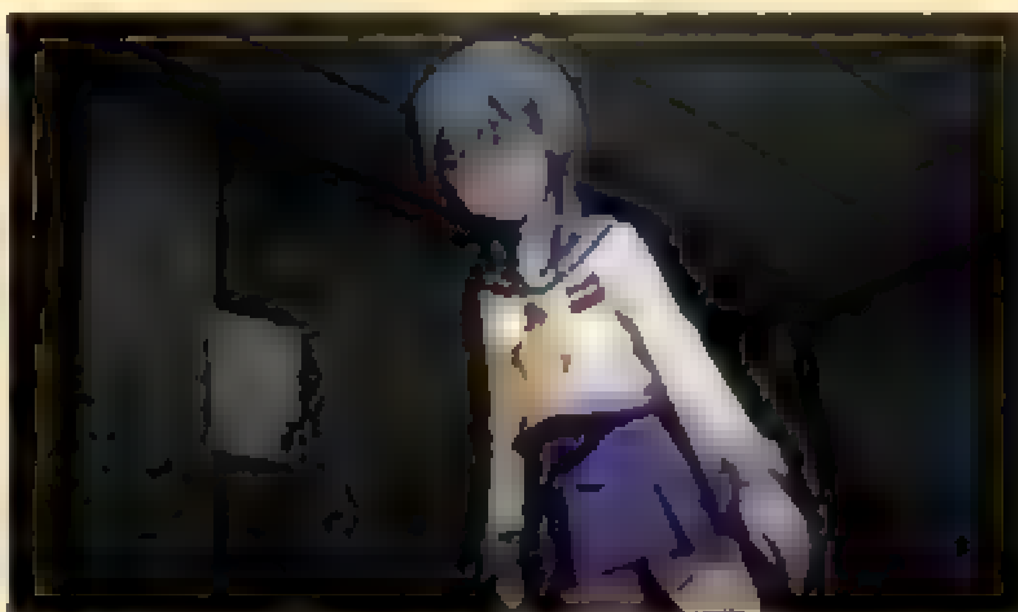


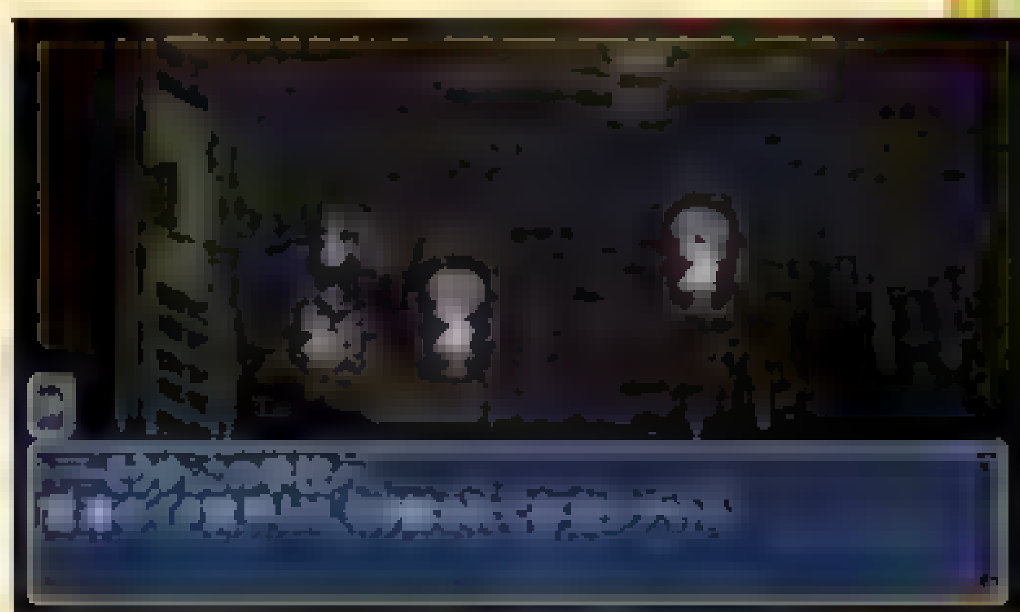
3DS AVG 文字冒险
尸体派对 血色覆盖 恐惧再临
コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー
5pb. 日版 预定2015年7月30日

本作是2010年同名PSP作品的复刻。喜欢怪谈的委员长所进行的“一直都要当朋友”的仪式，却将参与的学生都送往了封闭空间，也就是因为30年前的恐怖杀人事件而被迫废校的“天神小学”。在天神小学里，被害者的亡灵和杀人犯接连不断地夺走学生们的性命。被分散开来的学生们在破旧的校舍内探险，却全然不知自己的生杀大权已被这受到诅咒的校舍握在手里……

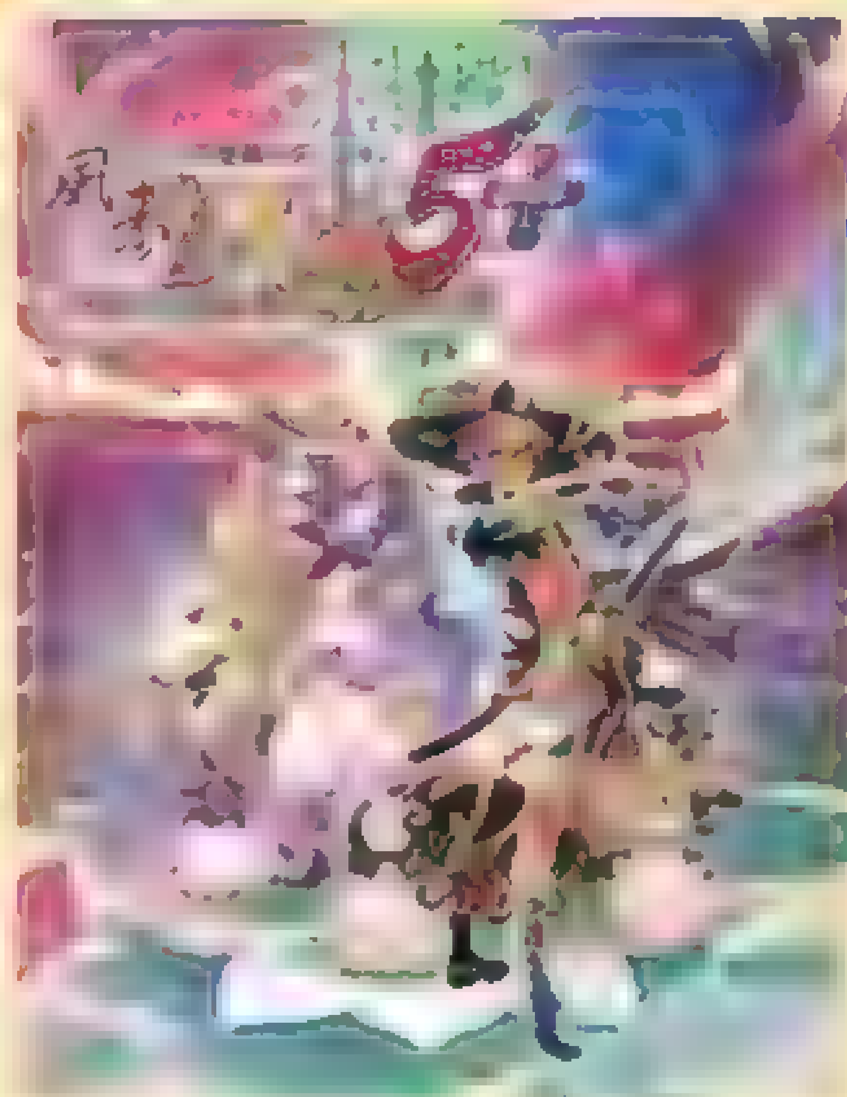
游戏中，玩家要操纵角色在潜藏着未知恐怖的校舍中进行调查，角色的命运全由调查结果决定。系列传统的“虚拟头部麦克风”系统依然存在，推荐玩家在游戏过程中使用耳机，来感受从四面八方逼来的恐怖音效。本作还增加了由《尸体派对》原作者祁答院慎和神城咲弥所打造的追加剧情，老玩家也万勿错过！（文：[illegible]）


▲这个神秘仪式便是惨剧的导火索。


▲同伴黑化的剧情想必玩家都喜闻乐见。


▲探索界面虽然有些复古，但更添恐怖气氛。

再次登上幸运之塔，挑战命运！



PSV	RPG	角色扮演·迷宫探索
不思议のダンジョン 风来のシレン5 plus フォーチュンタワーと运命のダイス		
Spike Chunsoft	日版	预定2015年6月4日

本作是2010年12月在NDS平台上发售的同名作品的加强移植版。游戏的背景介于《西林》2代和3代之间，讲述了西林和搭档柯帕结束了砂漠魔城的冒险之旅后来到了一个名叫伊诺里的小村庄。在这个村庄里一直流传着这样一个传说，只要登上了仙境中的幸运之塔，就可以遇到命运之神，并改变人的命运。在村子里西林遇到了白吉，白吉想要拯救自己身患重病的青梅竹马恋人阿优，于是为了帮助白吉，西林踏上了全新的旅程……本作保留了原作的高难度设定，每当队伍被全灭，角色的等级就会回到1，携带的所有道具也会全部丢失，因此需要玩家步步为营。作为加强版，本作将画面扩展为了支持PSV的宽屏显示，并增加了右摇杆操作，奖杯系统的加入更是为游戏增添了不少耐玩性，通关主线后还会有多个全新的原创迷宫在等待着玩家。

（文：[illegible]）



▲主人公西林和一只名叫柯帕的白鼬一同踏上了旅程。

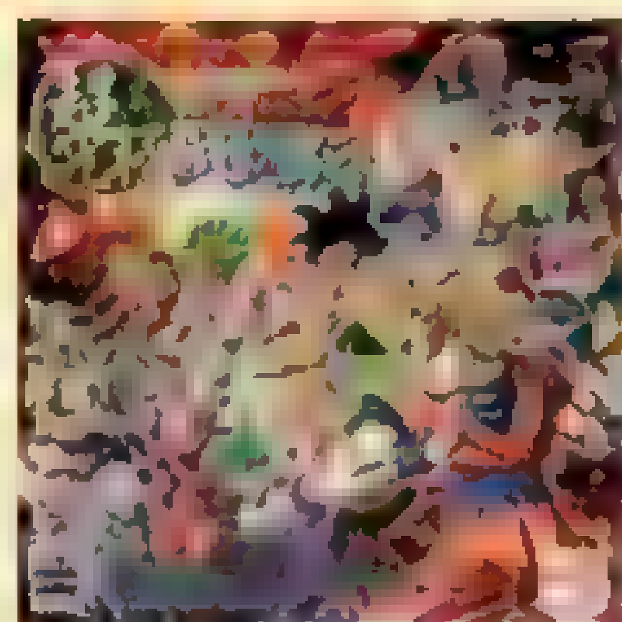


▲宏伟壮丽但又带有一丝神秘气息的幸运之塔。



▲同伴塔奥登场！

Z战士重归！来战！



3DS	ACT	动作·对战
龙珠Z 超究极武斗传		
ドラゴンボールZ 超究极武斗传		
BNE	日版	预定2015年6月11日

经历过SFC世代的ACG爱好者们，绝大部分应该都玩过、见过、哪怕仅仅是听说过《龙珠Z 超武斗传2》这款作品。在那个《龙珠Z》正如火如荼的时期，这款佳作也让不少龙珠迷们如痴如醉。独特的画面分割战斗，气功波相互撞击时的连打按键系统，大场景中细腻而高速的立回方式，再加上绚丽的色彩，都给当时的玩家留下了相当深刻的印象。如今，“《超武斗传》系列”的最新作《超究极武斗传》迎合最近掀起的《龙珠Z》热潮，登陆了3DS平台。

本作为2D风格的动作对战游戏，可操作角色在20人以上，大家熟悉的Z战士们都会登场。战斗风格更加接近时下流行的近距离战斗，角色要在近身格斗中一展风采。本作的战斗模式为2V2，玩家最多可以选择两名可操作角色参与战斗，在关键时刻进行交换或攻防援护。另外除了可操作角色外，游戏中还有80名以上的援护角色，分别拥有各自的Cost，玩家可以将其编入自己的队伍中，在Cost可能的范围内，最多可以组成5人小队来进行战斗。是依靠技术实打实地战斗，还是依靠大量援护角色的援护来趁乱摸鱼，都取决于玩家的一念之间。另外本作的初回特典还附赠了上文提到的SFC版《龙珠Z 超武斗传2》的下载码，玩家可以在3DS上重温这款作品哦。

▶《龙珠Z超武斗传2》的标题画面，绝对深入人心。

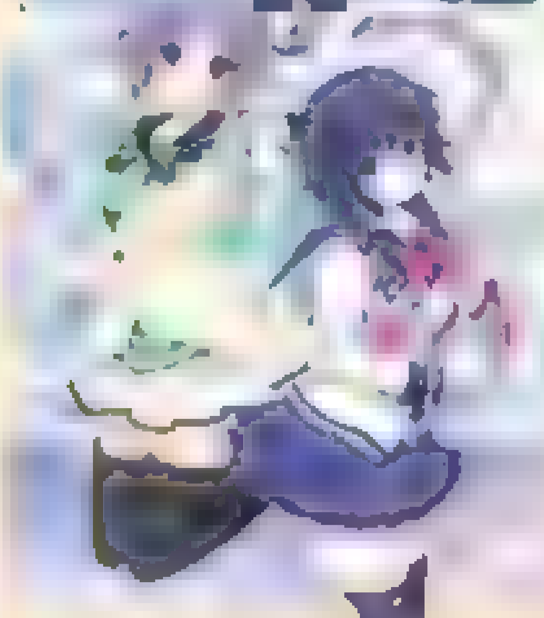




（文：[illegible]）

◀悟空与弗利萨的经典战斗。迎合4.28日本上映的最新剧场版《龙珠Z复活的F》来看更有一番风味。

勇敢的少年啊，快去谈恋爱吧！



PSV	AVG	文字冒险·恋爱
LOVELY×CATION1&2		
ラブリケーション1&2		
5pb.	日版	预定2015年5月12日

《LOVELY×CATION》系列”是原PC平台的恋爱文字冒险游戏，总共出品了两作，均以男主角因某个事件受到启发，从而踏上了寻找人生伴侣之旅为契机展开故事。本次的PSV版收录了该系列两部作品的内容，游戏在追加新剧情和新插图的基础上，还大幅增加了约会次数，让玩家的初恋之旅变得更加充实。原作中存在的系统均完美继承了下来，“爱称”系统收录了大量日本男性常用昵称的发音，选择自己心仪的昵称后，女主角们就会亲切地叫出该昵称，极具真实感；“趣味同调系统”与恋爱部分息息相关，玩家的移动场所和选项的选择均会影响到女主角对自己的好感度，需要把握每位女主角的兴趣爱好，并在与其的对话中选择正确的选项后，才能博得对方的好感，与有共同话题的女孩子可以试着更亲密地接触。在2代里，玩家还可以读取剧情插图里的QR码，下载该场景的壁纸；“边走边聊”也是2代独有的系统，玩家可以跟妹子并肩行走并聊天，真实还原恋人之间的行动模式。最后，PSV版还新增了AR相机的功能，玩家可以利用PSV的照相功能与女主角一起合影，将虚拟世界跟真实世界融为一体，合影前还可以为女主角选择服装、表情以及姿势等细节内容。（文：[illegible]）


▲使用“爱称”系统后，女主角会叫出玩家的昵称。


▲PSV版可以和心仪的妹纸合影。


▲这种做饭会打翻盆盆罐罐的妹纸真是……萌死了！

新感觉酷炫舞蹈动作系游戏登场！



3DS	ACT	动作
舞力四射 游戏		
トライブクルクルTHE GAME		
BNE	日版	预定2015年5月28日

本作是以街舞为题材的动画《舞力四射》改编的游戏。作为一款横版过关动作类游戏，将音乐要素与动作要素结合起来的本作在游戏节奏与画面上都显得十分爽快。玩家要配合游戏中的音乐节奏通过音符标记，从而形成连击获得分数与左上角的时间槽回复作为奖励，目标则是在时间结束前到达地图终点。除了回复时间槽的标记外，场景还会出现按钮符号的标记，配合节奏按到正确的按钮可以发动例如“月球漫步”等特殊舞蹈，并出现在空中移动或踢飞障碍物等多种多样的效果！但是发动特殊舞蹈会消耗时间槽所以得慎重使用。当时间槽消耗得比较严重时，还可以通过会在场景各处出现的舞台来进行回复。对街舞有兴趣的玩家不妨尝试一下本作，与同伴们在缤纷的舞台上一起跳舞，让整个画面都热闹起来吧！（文：胧月）


▲配合音乐节奏通过标记来获得丰厚的奖励吧，目标高连击！


▲按照指令，发动华丽的“月球漫步”增加酷炫度！


▲利用特殊舞蹈破坏障碍物，往终点前进！

游戏一品轩

最近每天回家第一件事就是玩上一把《血源诅咒》，在经历前期接二连三的虐心死亡之后，自己开始逐渐享受起游戏所带来的乐趣和满足，每一次砍杀和走位都需要精心策划，步步为营的打法让人一直处于高度警觉的状态，打败BOSS后带来的成就感是其他风格作品所不能替代的。

收罗近期精品二线游戏

栏目主持：[illegible]

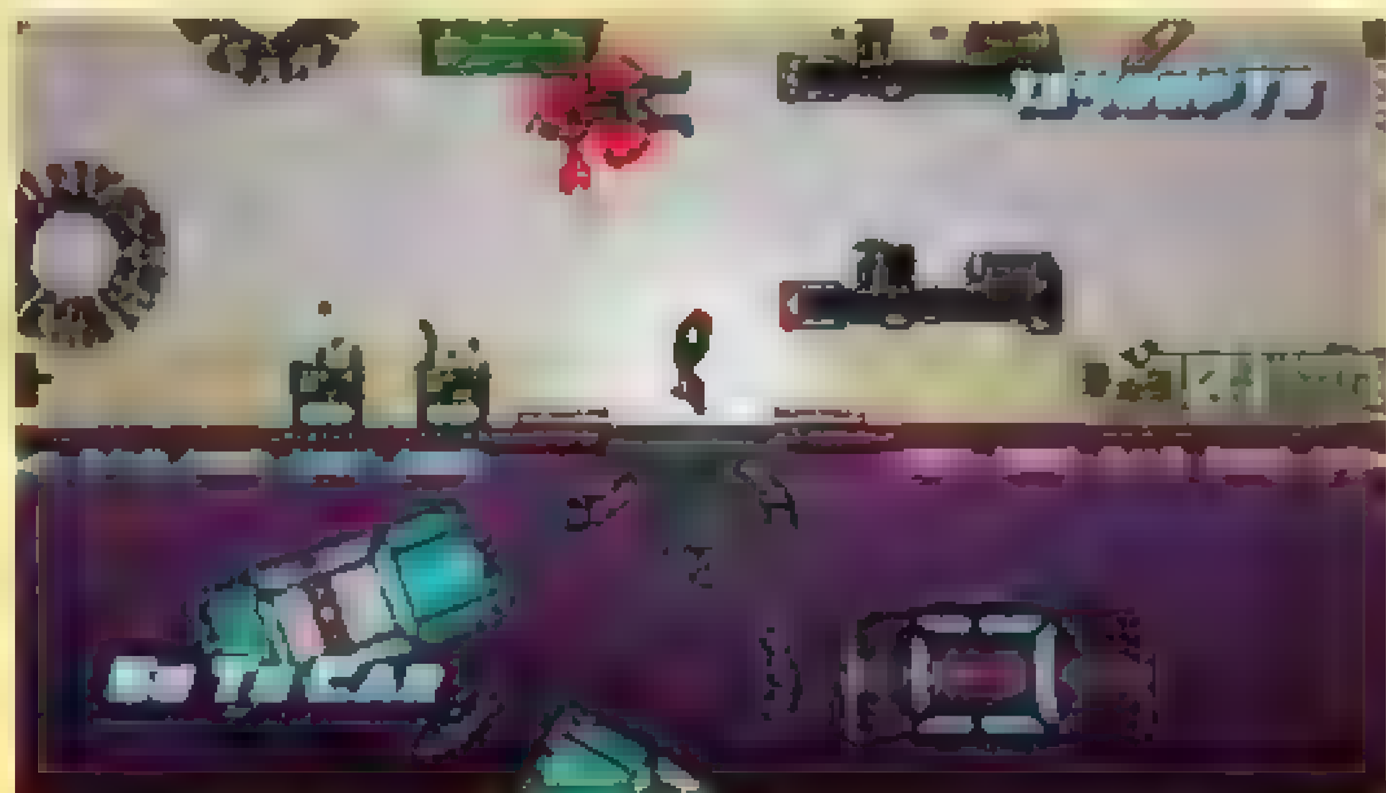
文 Civily练

推荐给 口味比较重的玩家·喜欢高难度游戏的玩家

本辑游戏推荐

PSV	迈阿密热线2 空号		
	Hotline Miami 2 Wrong Number		
	Devolver Digital	ACT	美版

《迈阿密热线》最初在2012年推出的时候，谁都没有想到这样一款像素风格的暴力游戏能获得媒体的高评价，以血腥为卖点并藐视一切的游戏态度甚至让该游戏在澳洲被拒绝评级。时隔三年，依靠之前积累下的人气，续作还没推出就吸引了无数关注的目光，结果不负众望，系列第二作在保留残暴风格的基础上再次收获了高评价。就画面表现来讲，游戏与前作相比几乎没有什么改变，依然是满屏的像素格子，迷幻的色彩和复古的迪斯科音乐把人带回了上世纪90年代，对话时的狗熊、猪、猴子等标志性面具依然让人毛骨悚然，而新加入的多主线设定让游戏在剧情方面变得更加饱满。说本作口味很重一点都不假，游戏初始就以一系列残暴血腥的杀戮开场。和前作相比，本作的战斗和室内关卡的设计都有所进步，除了节奏更加紧凑外，也着重加强了战术的运用。比如在敌人持有枪械的情况下，主角挨上一两枪就会倒地身亡，玩家在前进时需要更加小心谨慎。而在较狭小的室内空间，枪械并不一定是最好的选择，在拐角处冲过去给敌人一棒，或开枪引敌人过来捅一刀都是比较具有策略的打法。而在相对空旷的场地基本上就是用枪火拼了，虽说可以看到敌人的子弹轨迹，但是那个时间实在太短，更多还是需要玩家对枪械属性有充分的了解并选择具有战斗优势的位置。需要注意的是在游戏中开枪前应该尽可能站定，不然命中率十分的有限，并且死亡在本作中是家常便饭，玩家要不断总结并制定行动策略才能体会到游戏真正的乐趣。相对于主流作品而言，“《迈阿密热线》系列”确实算得上是一个另类，满屏的血浆和超高的难度似乎在标榜着它那种我行我素的态度，而本作相对以往的创新虽然不多，却都极具价值，达到了一个经典和进化的相对平衡，不会让人觉得突兀。喜欢硬核类游戏的玩家值得一试。



▲简单粗暴的画面风格也能带来强有力的冲击。



▲满屏血肉模糊。

残暴感带来的观感刺激刺激不亚于家用机大作。

推荐给 系列游戏爱好者 休闲游戏爱好者



游戏开发商JoyBits的“《涂鸦》系列”在智能手机平台一直有较广的用户群，而近日，系列中的经典作品《涂鸦王国》登陆到了PSV平台。该游戏保持了特色鲜明的“涂鸦”风格，张扬却不粗糙，简单易上手的玩法让人不禁沉迷其中。在创世纪模式和任务模式中，玩家可以通过把不同的元素组合在一起产生新元素，比如贵族加房子等于城堡，森林加闪电等于火焰等，进而就如同猜字谜般，一步步用最基础的东西构建出庞大的王国。除了考验想象和逻辑能力外，玩家还要有耐心地反复尝试，如果实在是被某个元素组合卡住，那么不妨使用提示度过难关。此外，作品中还有一个类似挂机类游戏的英雄培养模式，玩家可以在这里升级英雄的装备和属性，让他为你在森林中冒险奋斗，搜寻金币和稀有的钻石。本作是一款让人容易上瘾的小品游戏，大量的元素组合不仅乐趣满满，还能让玩家学习到不少自然知识，不过由于内容相较之前的作品有不少重复，玩过前几作的玩家再玩本作可能会觉得元素重复度较高。



推荐给 益智类游戏爱好者 喜欢挑战的玩家



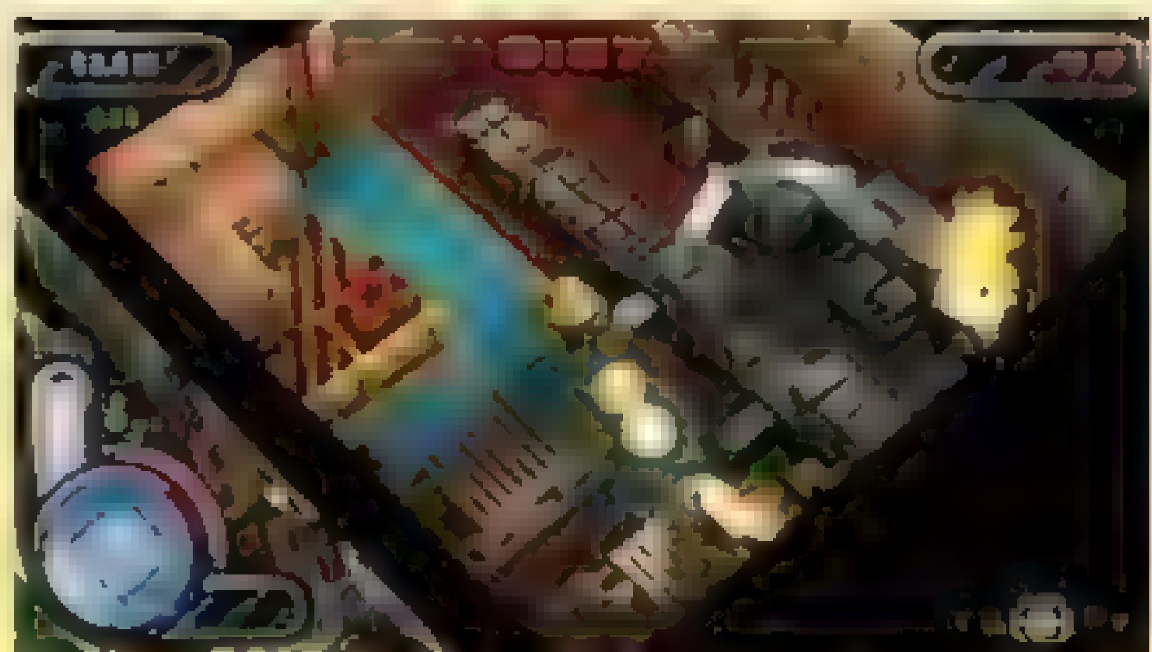
本作是一款有趣的益智类游戏，玩家扮演一名被劣质运动饮料陷害的运动员，为了对黑心商人进行报复，以自己的球拍为武器挑战饮料商人。虽说游戏剧情的复仇味道很重，但画面却是平易近人的卡通风格，而游戏也是前几年比较流行的“抛物线”玩法类作品的升级版，在关卡中选好方向点击屏幕即可击球，借助四周的墙壁和道具可以实现多次反弹，玩家只需在规定回合中利用球把所有敌人击倒即可过关。玩好本作的奥义就是熟练运用反弹这个技巧，想要在布满障碍的关卡中一击清场，击球路线往往让人匪夷所思，务必多加观察思考。而随着游戏的推进，场景中还会出现不少值得利用的道具，比如炸药可以破墙，罐子可以砸敌人等等，值得注意的是，根据玩家击打敌人部位的不同，获得分数也会有所区分。本作中的关卡设计算得上是短小精悍，熟练的话在二三十秒内即可搞定，非常适合在碎片时间随手拿出来玩玩，喜欢此类益智解谜游戏的玩家不要错过。


▲想靠一个网球闯天下还真不容易。

推荐给 对灭火题材感兴趣的玩家・休闲游戏爱好者



本作是一款“炙手可热”的游戏，之所以这样称呼并不是因为游戏多么的热销，而是在本作中玩家要扮演一名消防员在熊熊烈火中冲锋陷阵，英勇救人。从画面和音乐风格中即可知道本作是一款偏休闲的游戏，玩家可以通过水枪或干粉枪来灭火，前者用于对付明火，后者则用于压制冒烟的暗火，当火焰被扑灭后会获得一定量的金币，而画面左下方的地图则标示了玩家所在的房间位置。在灭火的同时，玩家会在事故现场发现许多求救的群众和动物，进行对话后他们会跟随在你的身后直到被送回到大本营，要注意的是带着人去灭火非常危险，一不小心人就有可能被烧死。此外，虽说除了大本营外关卡中设置有饮水机、水龙头等一些零星道具可以用来补充水枪，但由于关卡为随机生成，最稳妥的打法还是以大本营为中心逐渐往外一圈圈地拓展。本作关卡的随机性很强，刚玩时充满了新鲜感，但由于场景和玩法过于重复，玩久之后还是会有一些审美疲劳，不过还是值得喜欢此类题材游戏的玩家一试。

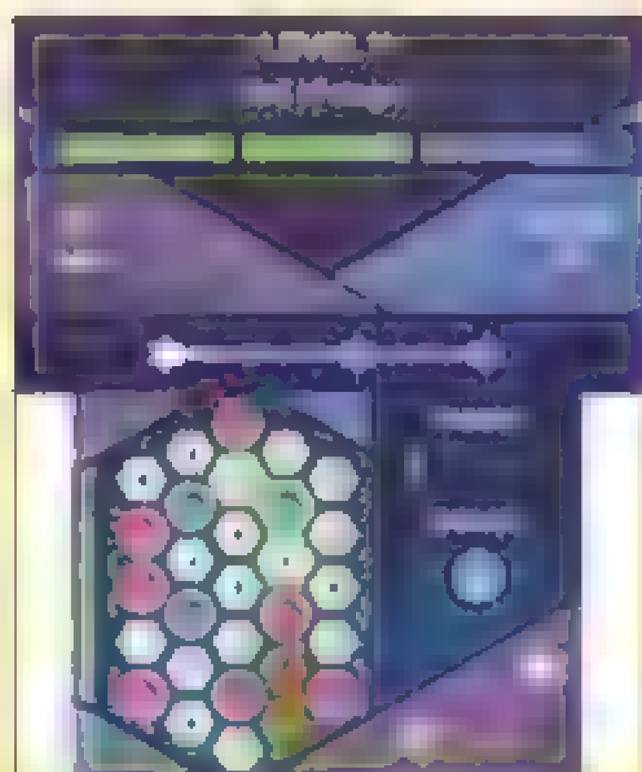



以前在电脑上玩过一个类似《涂鸦王国》的游戏，简直烧时间！

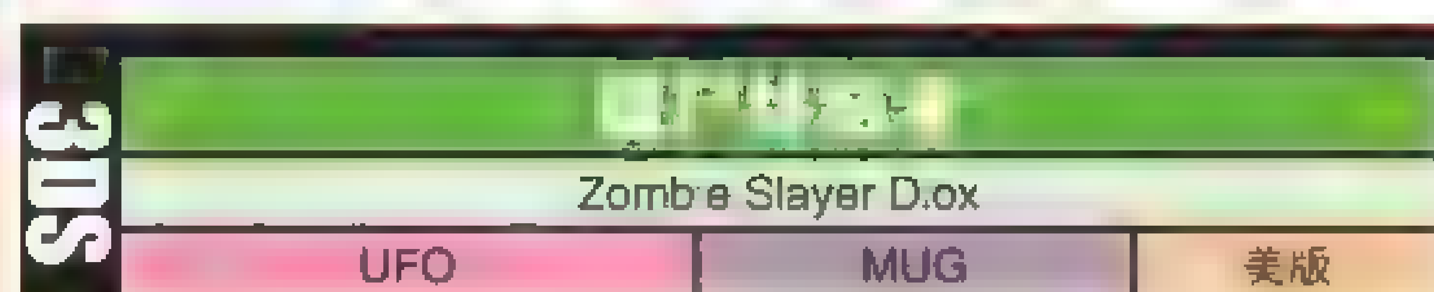
推荐给 消除类游戏爱好者 喜欢数学的玩家



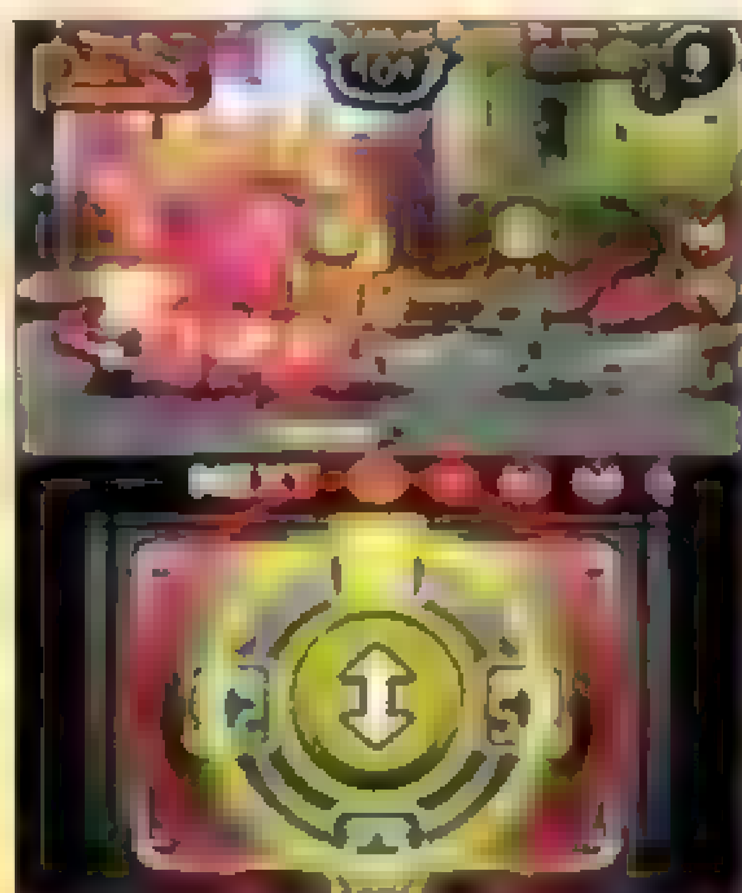
消除类游戏这几年在移动平台上的大爆发是大家有目共睹的，各种题材被包装得越来越花哨，而今天给大家介绍的是一款比较纯粹的消除类作品。之所以说本作纯粹，是因为它没有太多的噱头，简洁的几何风格画面与操作让玩家能够把所有的注意力集中到游戏最核心的玩法上。本作的主要操作区域集中在下屏，消除方法也比较有意思，例如当前步骤的目标是消除5这个数字，那么玩家需要把数字2、加号、数字3按顺序连在一起，数字间必须有一个符号进行连接，就像是做一道简单的数学题。而根据玩家的完成度，上屏的进度槽会相应地上涨，蓄满即算作完成当前关卡。需要注意的是，本作的分数计算方式是根据步骤的复杂程度来决定的，例如想在一群7和8中通过加减号来得出数字5，不仅需要玩家超强的计算能力，也需要一定的运气。虽说本作是一个小品游戏，但是游戏进行到中期时难度就非常高了，如果觉得战役模式不过瘾，还可以挑战更加变态的无尽模式。本作虽说游戏模式不多，但耐玩度挺高，比较适合坐地铁、公车的时候随手拿出来玩一玩。



推荐给 喜欢重金属音乐的玩家 跑酷和音乐游戏爱好者



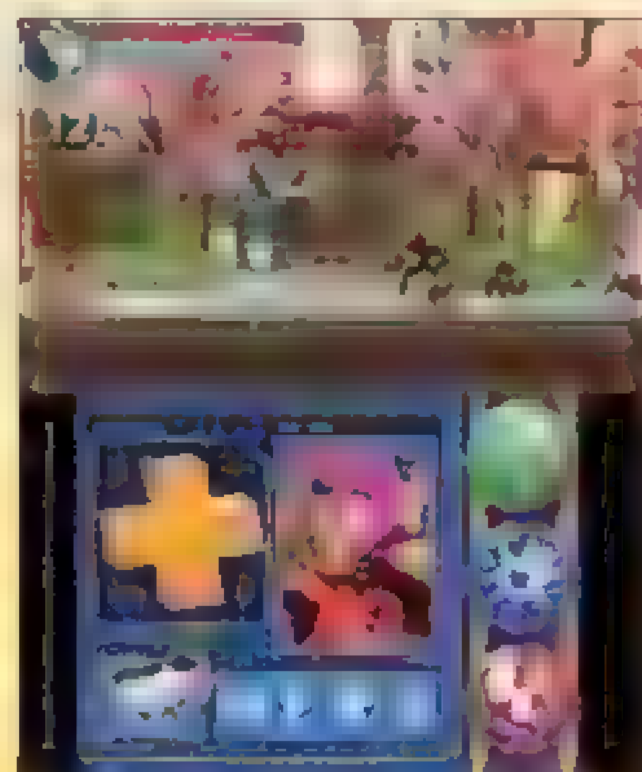
相对于大厂商而言，一些小的游戏工作室总是比较愿意冒风险，把各种风格的游戏元素糅合到一起进行创新，而本作就是这样一款比较混搭的作品。游戏的画面风格比较卡通，游戏玩法上，厂商把音乐节奏与跑酷类游戏做了一个结合，游戏开始后手持吉他与利剑的主角会开始在关卡中奔跑，而游戏的BGM则主要以热血的重金属音乐为主，每当有僵尸袭来，玩家需要根据提示在下屏进行上下或左右划动切碎敌人。和普通的音乐游戏一样，系统会根据划动的时机对准确度进行判定，如果在跑酷过程中玩家错失了攻击时机，就会被僵尸啃咬，削减画面左上角的血条。要注意的是，游戏中每个大关的终点都有一个BOSS，虽说玩法上和平时相差无几，但是玩家需要面对更加密集和快速的操作，而在最后以一击必杀把BOSS解决后还会出现醒目的脑浆迸裂特写画面。然而本作虽然进行了不少创新，但玩法上比较单调，在熟悉该游戏的套路后很快便会失去新鲜感。



推荐给 原电影的粉丝 横版动作游戏爱好者



《超能陆战队》今年在中国电影市场大火，不少妹子被都“暖男”大白所折服，而本作则是根据同期上映的电影所改编的一款横版动作游戏。部分配合电影上映的游戏都做得比较赶，整体素质会打一定折扣，不过本作却比同类游戏有着更好的表现。首先本作的画面表现优良，无论是主角的动作还是镜头在场景中的缩放都非常流畅，樱花纷飞的街道让人感到非常惬意。游戏的难度并不高，爬墙、跳跃等基本的横版动作游戏要素一样都不少，熟悉横版动作游戏的玩家很快就可以上手，不过由于本作中的平台数量非常多，并且大部分战斗都是发生在屋顶等空间较窄的地方，所以玩家在移动的时候切勿掉以轻心。此外，本作中的收集要素也不少，除了基本的紫色能量球外，“HERO”样式的字母和方块分布在关卡中的各个地方，在关卡中一股脑地冲刺可是很难注意到它们的。总的来说，在电影改编类游戏中本作的素质不算差，但是战斗、关卡设计方面的亮点十分有限，如果你不是超能陆战队的粉丝，那么本作能带给你的乐趣还是很有限的。





3DS	
Monster Combined TD	
Coll.ver	SLG	美版

本作是一款在任天堂e商店新上架的塔防游戏，故事讲述了玩家在遭遇意外事件后被传送到了异次元的魔法学院，在这个奇怪的世界中，玩家担起重任抵御怪物对学校的进攻。与那种在一条路两边设置防御单位的塔防不同，本作的玩法更接近于《植物大战僵尸》那种横版塔防，需要在五条通道上抵御敌方进攻。玩家可以在下屏点击召唤自己的士兵和武器，而召唤士兵的卡牌是随机出现的，除了运气成分外也对玩家应对各种开局的能力提出了挑战。需要注意的是，士兵和武器在召唤时出生的魔法阵不同，初级兵种必须接触到武器后才会升级为高级兵种，而这种设定无疑会鼓励玩家对自己的部队频繁进行调动，本作的策略精髓也正在于此，比如玩家的肉盾要在最前线为后排的法师或者是待升级的兵种充当保护，甚至还可以故意制造一条通道把敌人引到我方部队的中心进行围攻。此外，当画面左上方的能量值蓄满后还可以释放酷炫的必杀攻击，在玩家陷入困境时有着很好的解围效果。总的来说，玩本作的时候需要频繁对战斗策略进行调整，会让人感到很“忙”，如果对这种操作要求高的塔防游戏感兴趣，那么不妨尝试一下本作。



汉化信息台

PSV

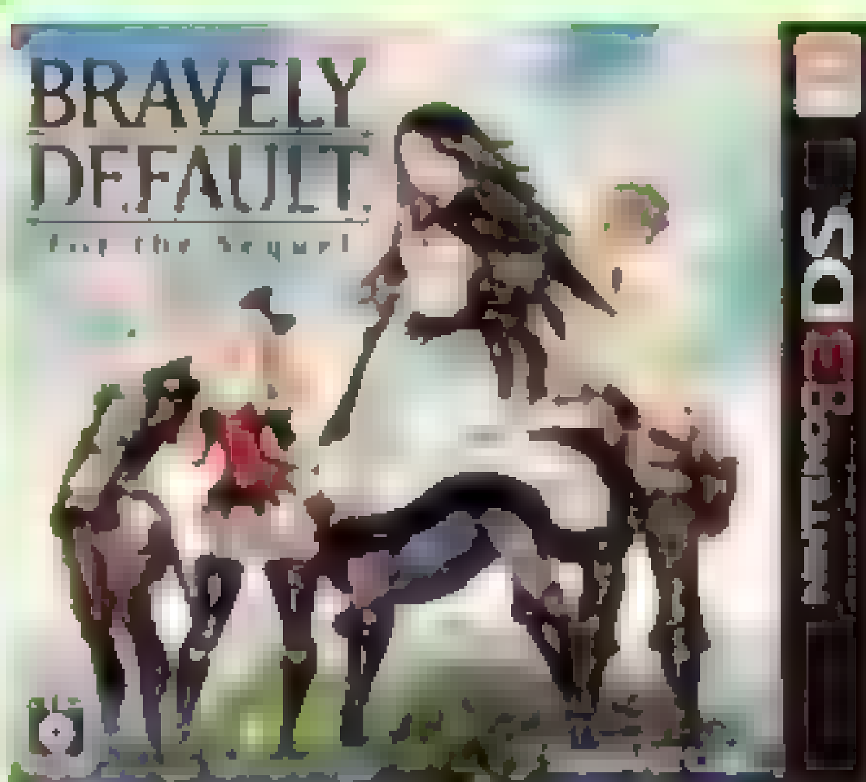


●格斗游戏《电击文库 战斗巅峰》在2015年2月12日推出了官方中文版。游戏中的角色都是来自“电击文库”中各种小说的角色，其中包括人气超高的亚丝娜、夏娜、高坂桐乃等角色。

●人气动作游戏“《噬神者》系列”的最新作《噬神者2 狂怒解放》在2015年2月26日推出了官方中文版。该作以《噬神者2》为基础，对游戏平衡、联机等要素进行了改良，并加入了大量新的角色和怪物。

●SEGA的常青树RPG“《梦幻之星》系列”的最新作《梦幻之星 新星》在2015年3月26日推出了官方中文版。相对以往，本作是一款更加注重单机内容的作品，通过Adhoc模式可以进行最多4人的联机共斗。剧情方面沿用了之前作品的世界观设定，但在故事内容上进行了大幅度的扩展。

3DS



●曾在2013年收获无数赞誉的A·RPG大作《塞尔达传说 众神的三角力量2》在近日发布了汉化测试版。虽说在文字润色方面还有一些瑕疵，但并不影响剧情的理解和游戏正常进行，期待已久的玩家不要错过。

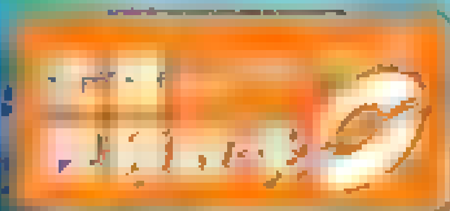
●Square Enix的RPG作品《勇气原点 谨为续篇》在近日发布了汉化测试版。玩该汉化版推荐新建存档，如果沿用老存档，主角名字和必杀技都会显示日文，但并不影响游戏的正常进行。

●益智解谜游戏《密室逃脱 愉快的猴子与家庭餐馆》在近日发布了完全汉化版。游戏中玩家和朋友在一家以波波猴为吉祥物的家庭餐厅中抄作业，主角在莫名其妙睡着后，醒来发现餐厅中空无一人，玩家需要开动自己的脑筋揭开真相并顺利脱出。

●狩猎大作《怪物猎人4 G》于近日发布了汉化版，由于测试时间仓促，可能会存在一些未知BUG。

RODEA THE SKY SOLDIER

ロデア・ザ・スカイソルジャー



本作从2011年就开始进行开发，经历了时间的洗礼后，成品终于在2015年与大家见面。游戏会让玩家体验到用"全方位移动"来探险的快感，在探险的同时又不乏收集要素。

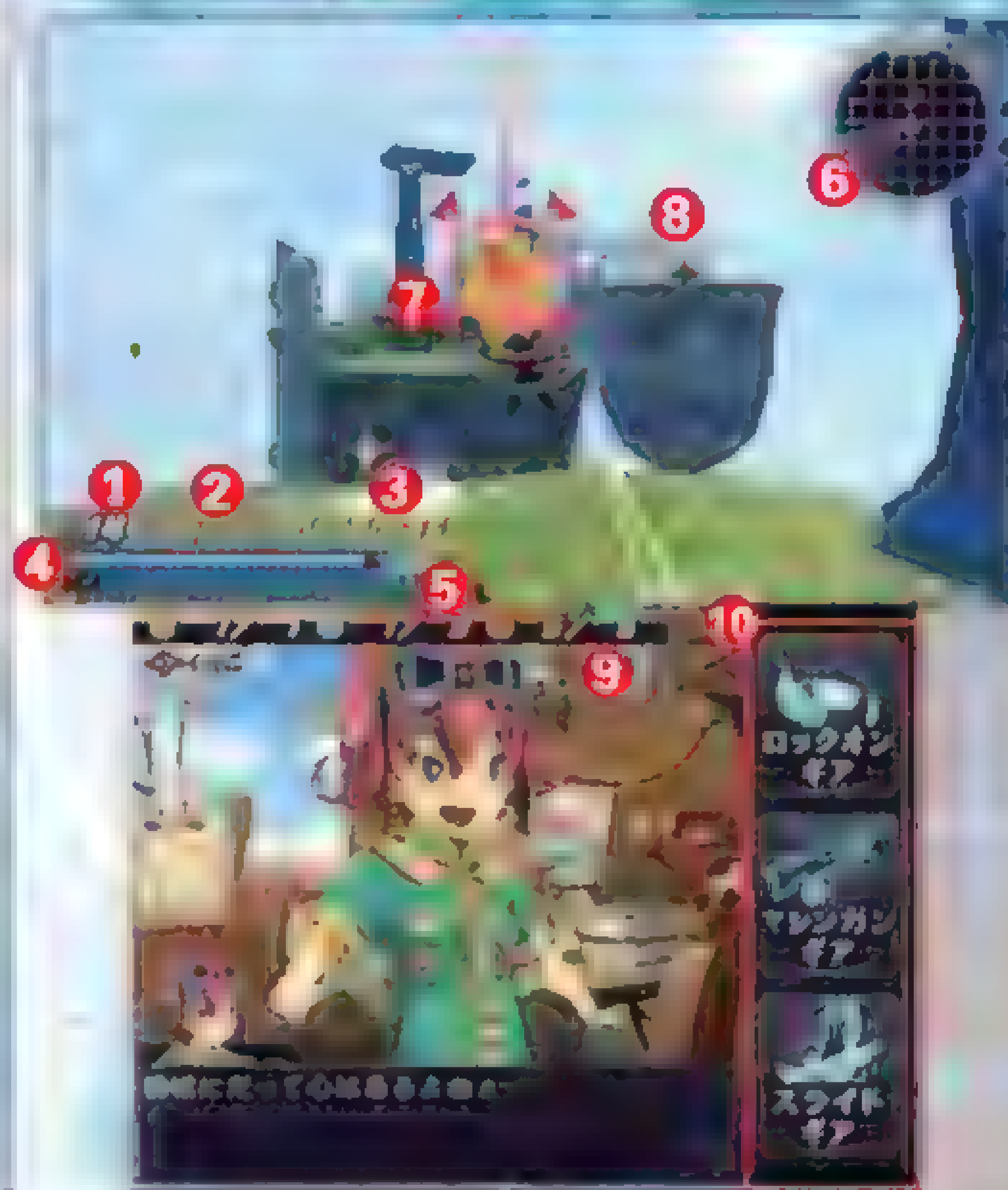
3DS	天空机士罗迪亚 ロデア・ザ・スカイソルジャー	
角川Games	日版	2015年4月2日
对应邂逅通信	1人	6264日元

游戏系统

游戏操作

按键	作用
左滑杆	移动/移动锁定框
方向键←/→	缩放视角
方向键↑	选择装备
A	跳跃/飞行
B	攻击
X	使用装备
Y	特殊动作
L/R	视角偏移90度/锁定模式时切换目标
L+R	锁定模式
Start、Select	打开暂停菜单

游戏画面



1	重试次数	6	小地图
2	得分数	7	锁定框
3	关卡所用时间	8	与目标的距离
4	血槽	9	收集品信息
5	能源槽	10	装备栏

重试次数

当玩家的血槽为零或因无法飞行而掉进深渊后会回到最后一个记录点，并扣掉一次重试次数，重试次数用完后才会Game Over。

得分

在关卡中，玩家会看到一些类似于星星的得分道具，接近吃掉后它们会化为发光的小球聚集到角色身上，从而让玩家获

得分数，除了星星外，攻击其他种类的得分道具也能获得分数。另外，吃掉星星时，若角色正面对着附近的其他星星，角色就会自动前进并吃掉那些星星。

小地图

在小地图上，玩家可以清楚地了解目标地点、敌人和道具的位置。彩色箭头代表了目标地点的方向，红色标记代表敌人的位置，浅绿色标记代表着道具、机关、记录点或收集物品的位置。

锁定框 & 燃料

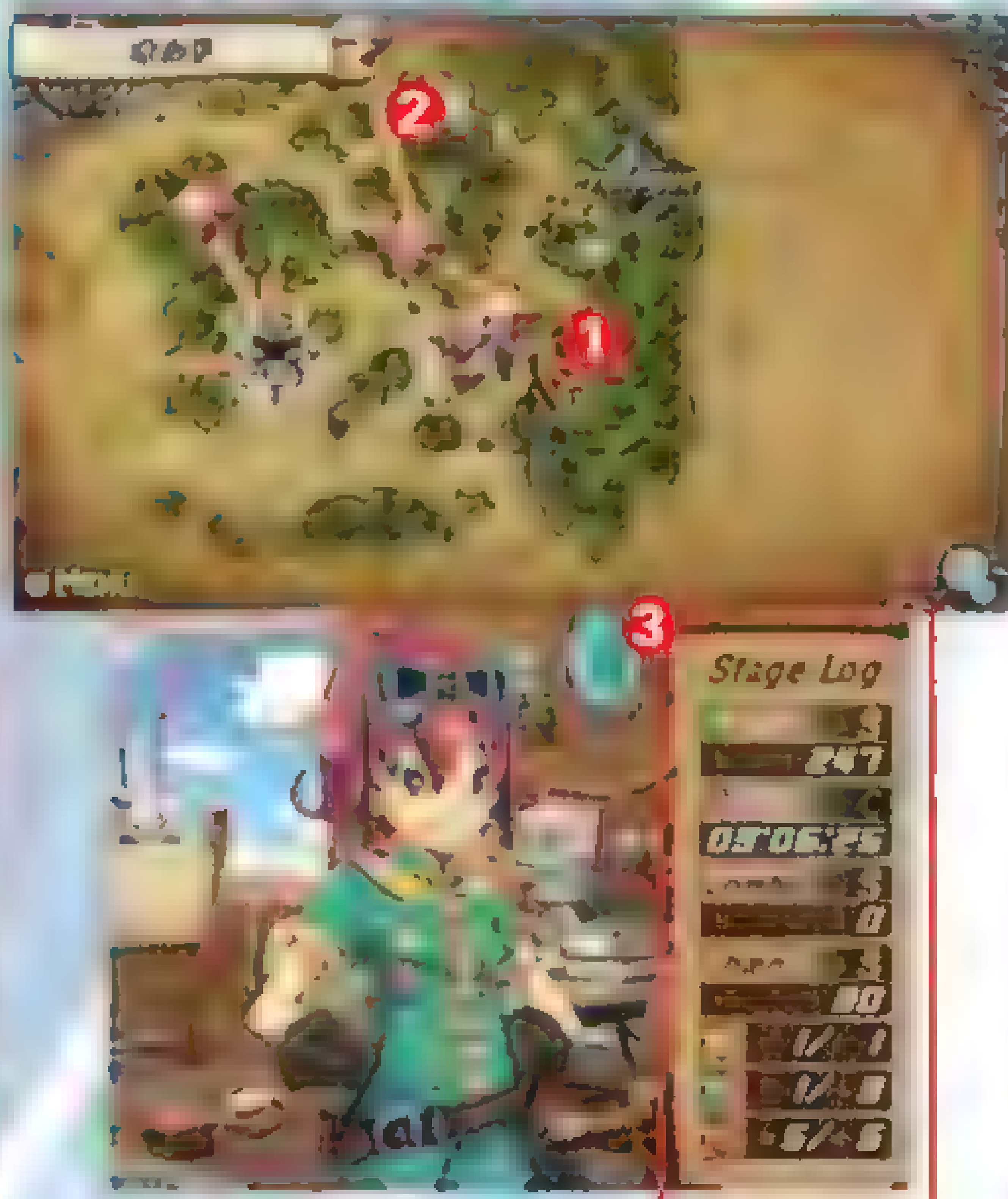
在空中时，玩家才可以使用锁定框来瞄准目标和调整视角。当锁定框中心为紫色标记时，则代表目标有效，此时就可以再次按 A 对着目标飞去，若锁定框中心为红色方形，即使按 A 也不会有任何反应。锁定框接近道具或敌人时会出现红色标记，此时按下 A 后会直接向目标飞去。

锁定框的边框就是角色的推进槽，当燃料全部用完后会开启应急推进槽。应急推进槽的燃料很少，用完后，角色将在落地前无法做出任何动作，所以在游戏中要适量地控制好燃料量，不要因为燃料耗尽而掉进深渊导致前功尽弃。

游戏玩法

游戏剧情以章节的方式进行，玩家需要在大地图上选择关卡开始游戏，已通过的关卡可以重复挑战。在关卡中玩家要操纵罗迪亚前往目标地点完成任务，目标位置会用彩色的光柱标识，有时候还会遇到要全灭敌人的任务。在探险中，玩家可以随意探索、拿分和收集硬币，过关后系统会根据玩家的时间、得分、得分 Combo 和连击数给予评价。

关卡选择界面



❶	关卡图标
❷	区域名称
❸	关卡成绩

游戏菜单



在关卡选择界面按 Y 键，会打开游戏菜单，玩家可以在这里进行查看游戏信息或更改游戏设置等行为。

选项名称	说明
ステ－タス	查看角色能力
アップグレ－ド	升级角色能力和装备
プレイログ	查看游戏信息
アンロック	解锁游戏奖励
オプション	游戏设置

角色状态（ステ－タス）



在这里可以了解到角色的所有能力数值和技能，按方向键可以详细查看每个数值的说明或技能的作用、用法，详细说明会在下屏显示。

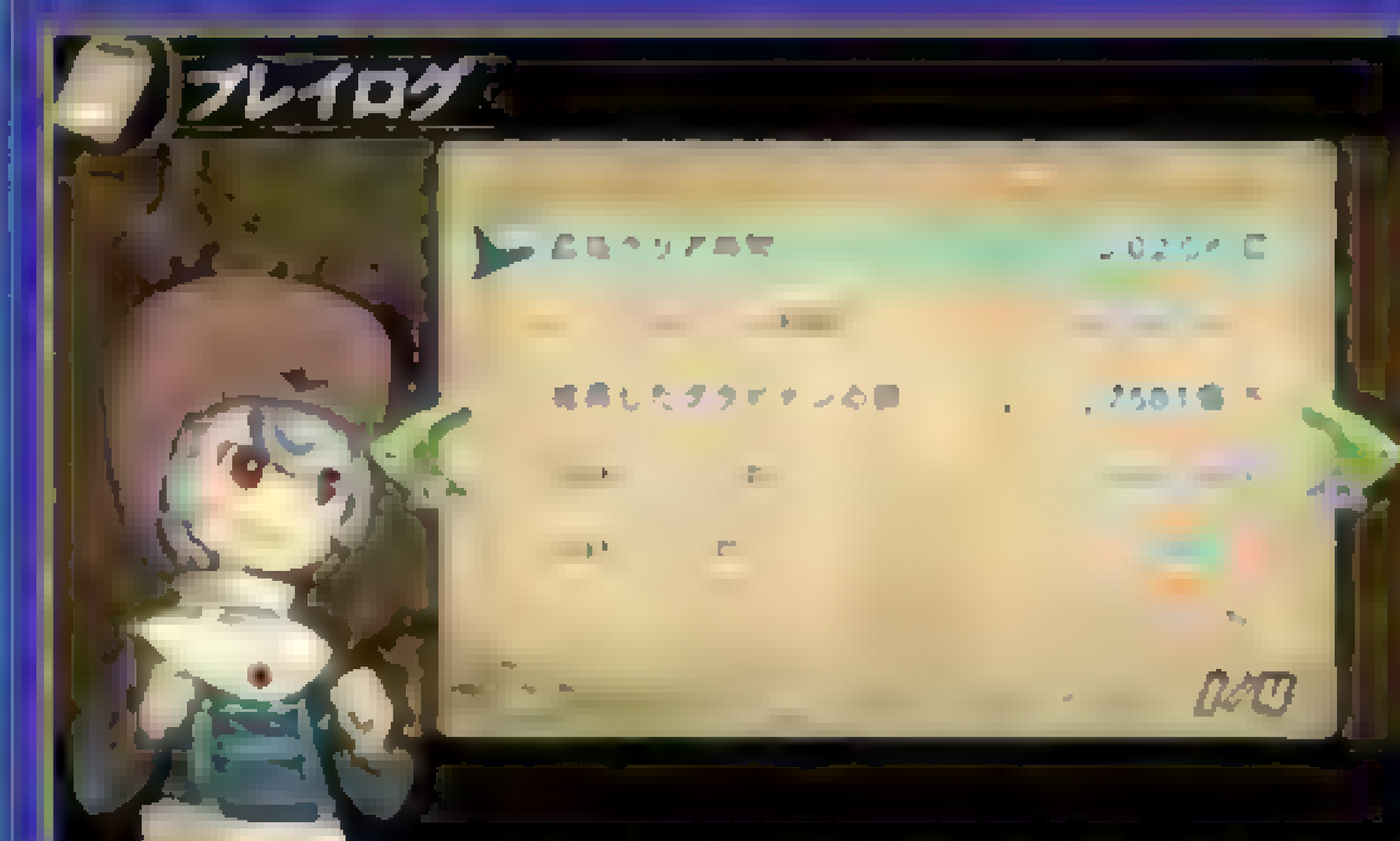
升级（アップグレード）





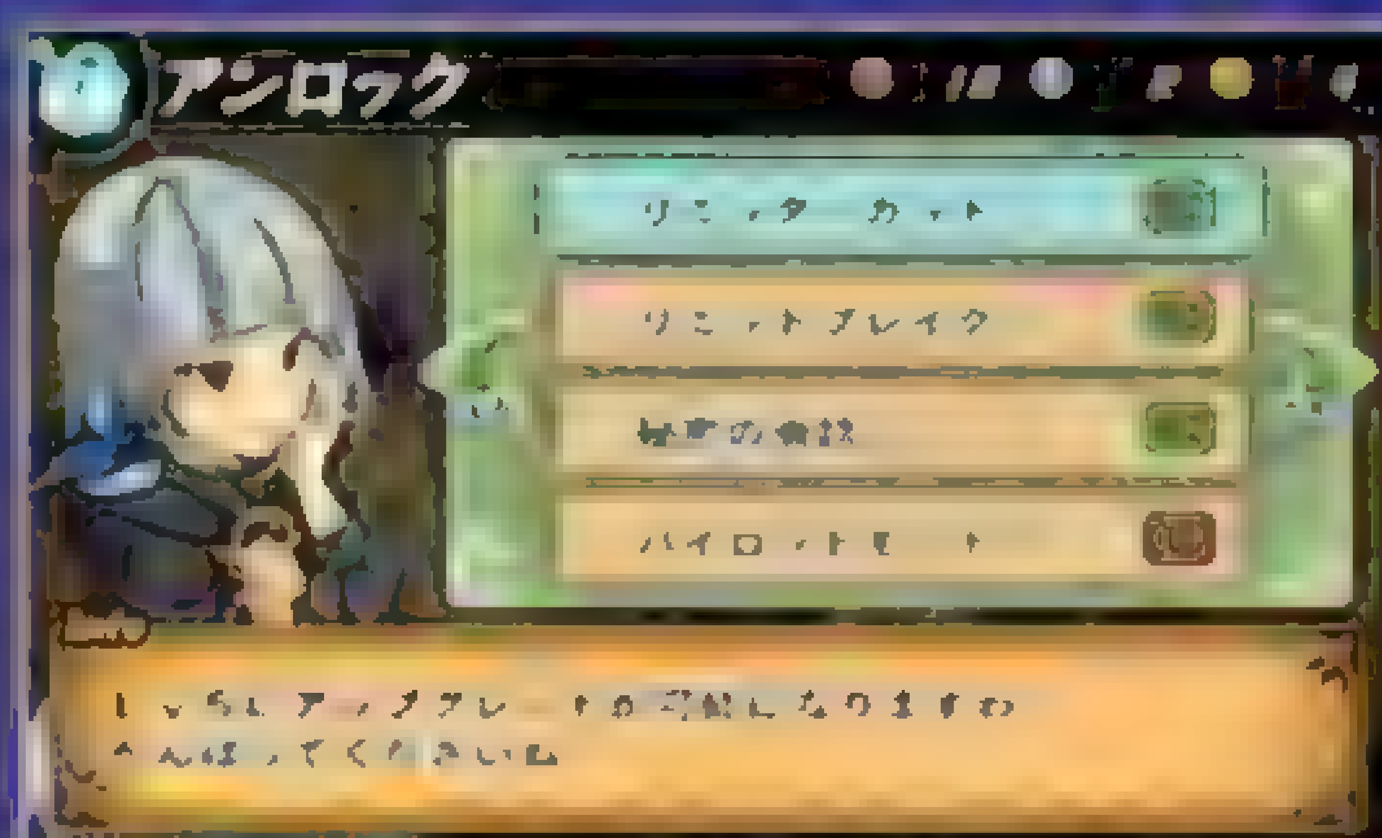
玩家可以在这里消耗在探险时得到的机械零件为角色的能力升级或按Y查看当前所拥有的机械零件。部分能力到达一定等级后会解锁角色的新技能。解锁游戏奖励"豪华船内インテリア"后，在该画面按X还可以前往飞船改造界面，花费零件为飞船内部增添装饰，让飞船内部更加华丽。

游戏信息（プレイログ）



在这里可以看到玩家当前在游戏里面的各种信息，如最短过关时间、击破敌人数、飞行次数等等。

解锁奖励（アンロック）



玩家可以在这里消耗收集物品（关卡中收集的金、银、铜币）来购买各种奖励。部分奖励在达成解锁条件前，奖励的名称和功能不会显示，当达成解锁条件后就可以花费收集物品购买。某些奖励可以选择ON/OFF来开启/关闭，为探险增加新的乐趣。

游戏设置（オプション）

在这里可以调整游戏音量、更改辅助锁定和CG字幕的设置。



装备

随着剧情的推进，罗迪亚一共会得到三个装备，使用时都会消耗能源槽，善用这些装备可让冒险之旅的难度降低不少，下面就为各位介绍这些装备的功能。

机枪（マシンガンギア）

罗迪亚唯一的远程攻击手段。按住Y会连续射出子弹，子弹有追踪性，但目标随机，无法自己选择。

滑翔鞋（スライドギア）

装备后，触碰到加速装置后会自动加速，撞击攻击会无视紫色防护罩。

锁定装置（ロックオンギア）

长按Y可进入锁定状态，此时无法移动，锁定框附近的目标会被自动锁定，同个目标可以被锁定多次，锁定状态下会慢慢消耗能源槽。放开Y键后，罗迪亚会对被锁定的目标连续发动攻击，攻击时只会消耗推进槽，但在推进槽消耗完毕或攻击结束前无法停止。

特殊动作

X键配合滑杆的不同方向有不同的作用。直接按X为垂直上升，和左、右方向配合为侧闪，在地面时和前、后方向配合为翻滚。在空中时和前方向配合，角色会垂直向上翻滚，和后方向配合为垂直下落。



收集物品



游戏的核心系统之一，在大型BOSS战以外的关卡中，都会有一定数量的金币、银币和铜币等着玩家去收集，这些硬币的数量关乎着开启游戏奖励的条件。

隐藏BOSS&道具



大部分关卡中，在正常行进路线附近可能会有岔路，通常都是以几块浮空岩石延伸到较远处岛屿的形式，不仔细观察会比较难发现，到达岛屿后，在上面会出现隐藏敌人，全部清理后会出现含有机械零件或硬币的水晶，若打算全硬币收集的玩家要特别注意这点。其中部分隐藏敌人的颜色或体型和平时的种类不一样，它们就是隐藏BOSS，血量会比平时的种类多不少，要多次攻击才能击破。

BOSS简易攻略

游戏中除了BOSS关卡外，部分关卡中还会和同为天空机士的其他敌人战斗。战斗方式和攻击普通敌人一样，只需撞击即可，部分有防护罩的敌人需要先撞掉防护罩才能造成有效伤害。由于游戏中BOSS的攻略方式几乎相同，所以下面将游戏中的BOSS分成几类为大家介绍。

遗迹BOSS



遗迹BOSS的特征完全相同，就连打法套路也基本一致。先是攻击其头上发光的宝石让其它们露出其他部位镶有红色宝石的弱点后，逐个破坏红色宝石即可将其击败。不过由于遗迹BOSS的体型都非常大，所以很多时候需要把它们的身体作为垫脚台来补充推进槽，方便前往其弱点部位。和这类BOSS战斗的麻烦之处主要在于要调整视角对准其弱点部位，后期拿到锁定装置后会降低这方面的难度。顺带一提，第20关的BOSS最后头部的弱点只能通过击落其头部正上方的冰块击破。

人型机械BOSS

前期比较常见的BOSS类型，经常在某些普通关卡的末尾出现。这类BOSS大多都有防护罩护身，而且移动速度也比较快。用锁定模式瞄准后，连续攻击撞掉其防护罩并直接攻击即可将其击败。不过要注意，部



分 BOSS 战的场景位于空中，在攻击的同时要注意自己推进槽的余量，不足的时候要立即寻找落脚点或补给道具来补充燃料。后期拿到锁定装置后，这类敌人就不再难对付。第 24 关的 BOSS 机械皇帝ギアード，他的防护罩只有在使用机关枪的时候才能击破，在其使用这招前尽量在其附近游走，一旦见到其使用机关枪后，立即近身连续展开攻击，由于机关枪无法攻击到自身附近的目标，所以可以放心输出。

ギアード



游戏的最终 BOSS，于第 25 关登场，只能通过攻击在场地周围出现的触手才能造成伤害，但场地非常大，而且落脚点只有场地内的柱子和时沉时浮的平台，除此以外的地面接触后都会受到伤害，所以移动时要注意推进槽的余量，适时寻找附近的落脚点补充燃料。触手只会原地停留并小幅摇晃，但由于触手很粗很长，所以摇晃的幅度对于角色来说还是非常大的，而且弱点部位只有从正面进攻才能攻击到，所以建议进攻时尽量选择触手的正前方作为起飞地点。将地图中的触手全部破坏后，BOSS 的导管会损坏并将罗迪亚吸入内部，破坏导管内的所有弱点后会回到外面，继续破坏触手。如此反复，直到破坏 BOSS 的全部导管后，BOSS 会露出核心并不断地放射大型光线，要通过踩踏浮在空中的岩石到达并攻击核心才算将其击败。破坏第一根导管后，场景中的柱子会时不时被触手围绕放电，所以在选择柱子作为落脚点时，尽量不要在上面停留太长时间。除此之外，BOSS 还会在地面放出逐渐向外扩散的冲击波，冲击波的浪高很高，要升到和触手顶部同高的位置才能避开。BOSS 剩下最后一根导管或露出核心时，若玩家因血槽为零而死亡时，会以 BOSS 当前的状态重新开始游戏。

游戏技巧

甩诱导

部分敌人会对玩家锁定后发动攻击。玩家处于被锁定状态时，身边会有圆形的锁定框，锁定框变成红色就意味着敌人的攻击临近了。遇到这种情况时只需做出侧闪、垂直上升 / 下落、攻击这几个动作即可甩开诱导。

踩墙补充燃料

当飞行时撞到墙或天花板上，角色会踩墙跳开并回复整条推进槽，利用这个特性就可以任意探索岛屿的任何部分了。在游戏后期有部分地形需要用这个技巧不断地踩踏石柱以到达更高的地方。部分在岛屿底部的硬币也需要利用这个技巧取得。

连续攻击

虽然在空中时按下 B 就能直接对锁定框附近的敌人展开攻击。但攻击完后的硬直时间较长，即使连打 B 键也不会有效地连续攻击，在前期攻击螃蟹型敌人和炮台型敌人会比较吃力。在这里告诉大家一个技巧，在攻击后的回弹硬直中，按 A 可以迅速调整态势，之后可以进行任意操作。所以若要连续攻击，就要在攻击完目标后迅速按 A 调整态势，再按 B 立即发动下一次攻击，这样的技巧除了对付以上敌人外，在前期对战 BOSS 也是个非常实用的技巧。

虫型敌人攻略法



虫型敌人是比较难缠的对手，不但血量多，而且攻击时间很长，速度很快，判定也非常难回避，攻击时即使是枪械类武器也无法对其造成伤害，只能等其攻击完毕，再次从地底钻出来后的硬直时间内才能展开攻击。但在前期并不能在一次硬直时间内就将其击破，若同时遇上多个虫型敌人，很容易陷入苦战。这里推荐两种打法，一种就是找到一个它们无法到达的地形，然后远程用枪械慢慢耗，这样的打法非常安全，大部分有虫型敌人出现的地点都可以使用，不过缺点在于速度慢，而且时间久了很容易发生虫型敌人钻进地底后不再出现的BUG。另一种打法就是按X原地起跳，在高空一边下落一边观察敌人的状态，看到其钻出地面后立即对其发动攻击，然后立即落到地面后再次起跳。攻击时切忌贪心，一般连续攻击两次就要落地，否则推进槽很可能会用完，导致因无法升空而被敌人攻击到。

镜子型敌人攻略法

镜子型敌人在前期就有出现，会一直用有镜子的一面面对玩家。镜面相当于墙壁，接触后会触发踩墙的动作，任何攻击都会被镜面弹开，刚遇到时会让人感到非常头疼。但其实该类敌人在受到攻击后会有短暂的硬直时间，期间它不会改变镜面的朝向，在此时攻击其正面以外的地方就能把它一举击破，但一般来说，攻击结束后角色会被弹开，而且依旧会处于敌人的前方，这里就给各位介绍一种打法。用撞击击中敌人后，立即按A调整态势，然后迅速侧闪（滑杆左或右+X），这样就能看到敌人的侧面了，此时立马按A调整态势后再按B攻击敌人即可将其击破。总操作顺序为：撞击后A→滑杆左或右+X→A→B。熟练这个技巧后，该类敌人就完全变成了靶子，毫无威胁。



玩后感

本作在3DS上的表现非常差。作为动作类游戏，操作感一般，视角调整明明可以通过扩张滑杆或C杆做得更好却没有采用，再加上游戏几乎一直在掉帧，完全体验不到操作感和速度感。除了这些外，游戏的画面远没有宣传图好，即使宣传图用的是Wii U画面，但和3DS上的画面还是相差太多，在这种情况下游戏还会有掉帧现象让人觉得不可思议。即使是在机能更高的New 3DS上，掉帧现象依旧。游戏的优点只有全程语音，但对于动作游戏来说，全程语音只是非常次要的环节。总的来说，从这款历时多年才制作出来的游戏上完全感觉不到厂商对3DS玩家的诚意。

文 阿鲁 美编 sienna



继《最终幻想》之后，Square Enix的另一大RPG品牌《勇者斗恶龙》也化身为音游与玩家们见面了。游戏将“《勇者斗恶龙》系列”作品中诸如小金币、木桶、转职、马车、蓄力等要素融入其中，并加入了挑战模式和双六场等新要素，拓展了“《交响旋律》系列”作品的玩法。

基础系统讲解

操作模式

本作共有3种操作模式，分别为触摸模式、按键模式和单手模式。在游戏过程中使用某种操作方式来游玩曲目后，在结算画面时，系统会自动判定出对应的模式。一首歌中使用这三种模式中任意两种或以上则会判定为混合模式。游戏中的操作模式和具体操作方式见后文。

触摸模式

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	点击触摸屏
黄色	划动音符	按箭头所指的方向划动
绿色	持续音符	长按触摸屏直到音符结束时松开或向箭头所指的方向划动

触摸模式在三种操作模式中的表现中规中矩，需要花时间熟悉带箭头音符的操作，FMS中更是要手动控制判定框在绿色长条音符的轨迹中进行移动。不过好处在于操

作方式直观，划动斜方向的箭头时不容易出现失误，从“《交响旋律》系列”初代就一直玩过来的老玩家应该大多会选择这个模式。

按键模式

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	X/Y/A/B
黄色	划动音符	滑杆向箭头所指的方向推动
绿色	持续音符	按住X/Y/A/B直到音符结束时松开或向箭头所指方向推动滑杆

按键模式是三种操作模式中最容易上手的，特别是在按带方向键的划动音符时，比触摸模式用触控笔向指定方向划动这一操作要便捷得多，准确率和手速都有着显著的提升；在FMS中，跟随绿色音符上下起伏的长条移动时也不需要去调节判定框的移动速度，让该模式的难度降低了至少1/3。惟一需要熟悉的是自己机器滑杆的斜方向拨动角度，斜方向拨动位置不准确的情况下很容易判定为Bad。

单手模式

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	L键
黄色	划动音符	滑杆向箭头所指的方向推动
绿色	持续音符	按住L直到音符结束时松开或向箭头所指方向推动滑杆

非常困难的操作模式，适用于只能单手操作或喜欢自虐的玩家。该模式下，点击键变成了L，方向键则由滑杆来控制，排除别扭的操作姿势不谈，光是手速就会受到很大的影响，在玩激难难度的歌曲时很容易因此形成Miss。在需要划动方向键的时候则更加难以操作，至于FMS里需要移动滑杆来进行判定的绿色音符就更是恶梦了。

音符判定

游戏中，根据玩家按键时机的不同，共有5种判定类型。在游戏过程中，若出现Bad或Miss判定时，玩家的HP会被削减，削减程度随玩家所有角色的总能力和敌人等级而定；第二次出现Good或更高判定时，会产生连击数（Combo）。在三种游戏模式中，EMS的音符判定最严厉，FMS的音符判定较为轻松。当玩家遇到被彩色光圈围住的闪耀音符并达成Critical判定时会获得额外奖励，FMS中为冲刺一段距离，BMS中为会心一击，EMS中为获得宝箱。5种判定的类型和出现条件如下：

判定类型	条件
Critical	音符完全进入判定圆圈
Great	音符稍微偏离判定圆圈
Good	音符与判定圆圈偏差较多
Bad	音符完全偏离判定圆圈或指令输入错误
Miss	音符被漏掉

评分结算画面

曲目结束后会出现分数结算画面，上屏会显示此次演奏所得分数、连击数、各种判定的具体数目以及综合评价。下屏会显示最佳分数、连击数以及曲目的完整度条。完整度条分为多个格子，每一个格子代表曲目中的一小段，这一小段中玩家取得的Critical判定越多，格子的填充程度就越大。完整度条分为本次和累计，即本次的Critical情况和到目前为止游玩该曲目的Critical累计情况。将完整度条全部填充满除了可获得较多的节奏点数以及可完成部分实绩外，对游戏并无其他影响，是否要将全歌曲全难度的完整度条都给填满，那就要看玩家的兴致了。游戏中每首曲目的最高评价为SSS，最高分为9999999，要求是全音符均为Critical判定。



节奏点数

节奏点数贯穿于游戏的始终，只要完成歌曲就能获得，获得量则根据玩家在一首歌中达成条件的多少来判定，例如全连歌曲、完成本日推荐曲目、完整度条全部填满

等，都能额外获得不少节奏点数。这个点数每增加500点就能获得奖励，奖励内容包括游戏中邂逅名片的编辑内容、各种颜色的宝珠、双六券、小金币、随机道具等。节奏点数达到20000点时自动触发与龙王的战斗，获胜后游戏宣告通关；点数达到40000时开启特别挑战模式。



各种类型的节奏游戏

战斗音乐舞台（BMS）

本作的BMS和前两作相比有了非常明显的变化，原本的卷轴式横向流动谱面变成了纵向移动的下落式，对应的轨道依旧是4条，老玩家需要花点时间来改变以前看谱面的习惯。

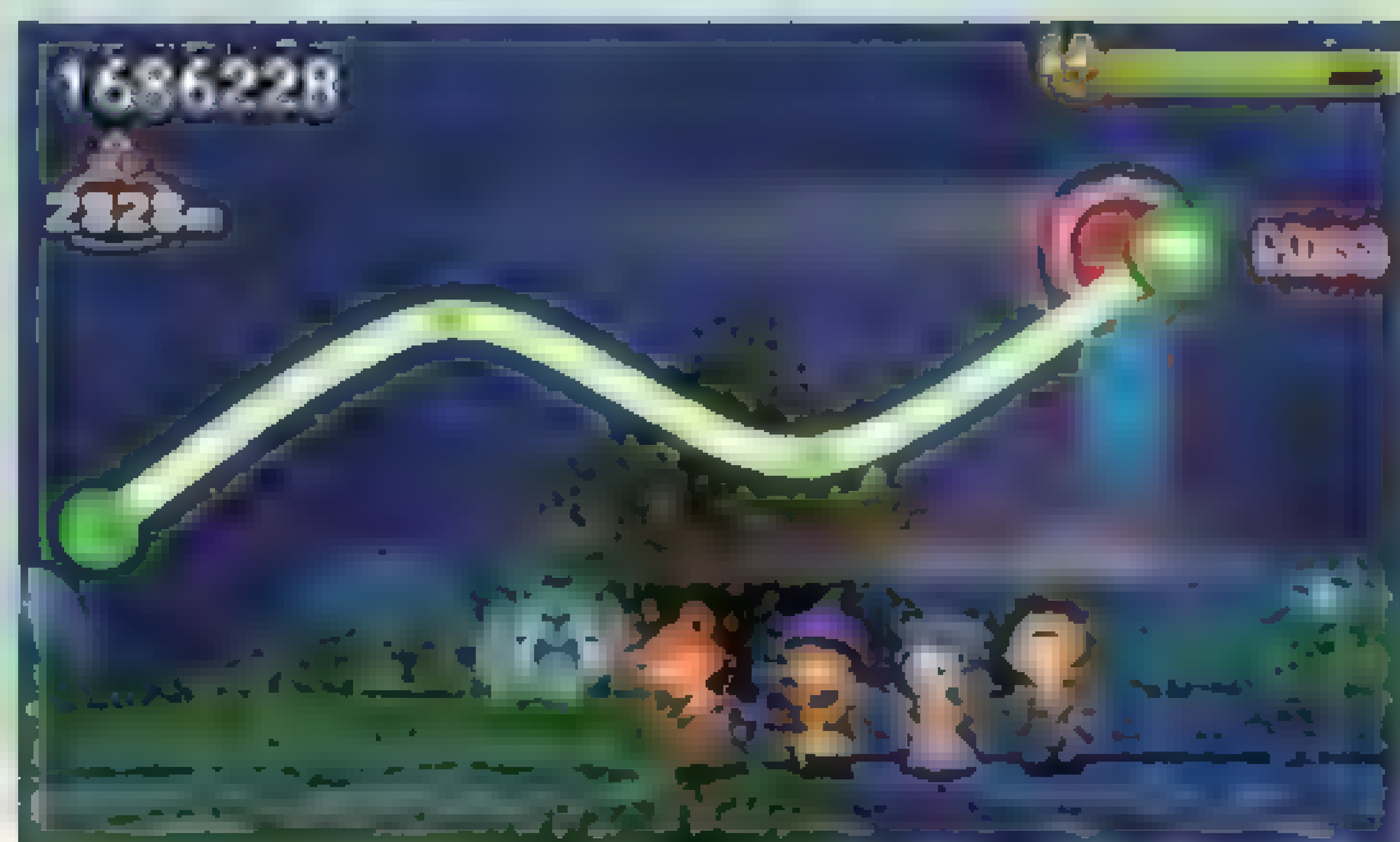
谱面中的4列分别代表队伍中4名成员的攻击轨道，音符从上往下掉落并经过判定框时，玩家进行相应的操作即可，每列轨道的点击位置没有具体的要求，这4列音符可以统筹成一列来读。出现Good以上判定时会对敌方造成伤害，判定越高，伤害越大。出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，HP值为0时游戏结束。本作的BMS采用了《DQⅦ》里的蓄力系统，当完全成功输入一小段音符时，对应的判定框会进行蓄力，判定框会依次显示5、20、50的数字，当蓄力到最大时，判定框会显示スーパーハイテンション字样，接下来再次成功输入音符时，该判定框对应的角色可对敌人造成大伤害。每首BMS中都有必杀技攻击段，在BMS进行到某一固定的阶段会进入名为“必杀チャージ”的段落，根据该段落的谱面完成情况，之后的段落会进入“超必杀技发动”或“咒文发动”阶段，该阶段完成后会发动随机超必杀技或咒文。本作中，BMS中的怪物分为普通怪物和BOSS怪物，其中BOSS级怪物会在挑战模式中出现。击破怪物有一定几率会得到宝箱，在结算画面中可获得道具。BMS是三种谱面中难度最高的，由于其谱面为4列的特点，节奏十分紧密，音符组合多样，一些高难度的谱面基本都是在BMS中出现。



野外音乐舞台（FMS）

本作的FMS和系列作品相比几乎没有变化。谱面中移动的不是音符而是判定框，判定框从右向左流过，与此同时队伍成员也会在下方行走。

FMS中的难点在于绿色持续音符，这种音符往往都带有位置的变化，这就需要玩家在长按的同时对判定框的位置进行微调，让其经过音符中间的节点。出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，随着HP的逐渐减少，领头的角色会死亡变为棺材，并由下一名角色继续行进，HP值为0时游戏结束。FMS中玩家的目标是行进更远的距离，和前两作的陆行鸟不同的是，本作用于中途加速行进的载具为马车，在“呼び出しチャージ”段落中，无论玩家的成绩如何，之后都会乘坐马车跑上一段距离，只不过马车的初始速度与之前在“呼び出しチャージ”段落的成绩挂钩，但即便初始速度很低，只要在马车行驶时打出好成绩，马车的速度也会逐渐变快。



（EMS）

本作中EMS的背景影像均为每代《DQ》作品的实际游戏画面，对于玩过《DQ》原作的系列老玩家来说是满满的回忆。该舞台和系列前两作相比变化最大，判定框不再随着固定轨迹移动，而是谱面会通过不同的轨迹逐渐往判定框流动，并且判定框还会不时改变出现的位置，甚至还有多个判定框同时出现的情况，部分时间段内谱面的混乱程度甚至高过BMS。不过和系列作品相同的是，每首EMS都有附加影像，均在曲目的结尾处，在“エクステンド チャ-ジ”段落里的成绩不够理想时，是无法进入最后的附加影像环节的。同前两作一样，EMS对按键的判定要求仍然是最高的。

游戏主界面模式介绍

挑战模式

本作的主模式之一，玩家需要在该模式里完成曲目的挑战后，才能正式解锁这些曲目，之后就可以在音乐游戏模式里随意游玩。该模式下的挑战内容共分为解放挑战、上级挑战、本日挑战和特别挑战四大版块。

解放挑战

用于解锁歌曲的挑战模式，每一竖列都放置了每代《DQ》的音乐，每完成一首曲目的挑战后，与该曲目相连的路线会被打通，从而可以继续挑战其他曲目。最上排的曲目为最终BOSS战，完成后可以解锁该BOSS对应的邂逅石板以及这一代《DQ》作品对应的EMS曲目。挑战模式里只有BMS和FMS两种游戏模式，其中BMS需要打倒指定BOSS并完成歌曲才能过关，FMS则要奔跑指定的距离并完成歌曲才能过关。另外，每首BMS中都设置了需要打倒的怪物，其中包括普通怪物和BOSS怪物，在游戏中需要先打倒几波普通怪物后，BOSS才会登场，打倒BOSS后会出现奖励怪物，一般为稀有的金属史莱姆系和黄金系敌人，大部分稀有怪需要解放怪物后才会出现。在游戏中打倒敌人后可以解放怪物，怪物的解放也是进入双六场的必要条件之一。如果打倒了该曲目对应的所有怪物，还会额外获得道具作为奖励。由于该模式涉及到歌曲的解锁，因此一定要全歌曲制霸，完成全曲目后，解锁上级挑战模式，并解锁隐藏曲目“Love Song探して”。

上级挑战

该模式和之前的解放挑战类似，依旧需要玩家完成每首歌曲的挑战任务，不过敌人等级变高，挑战关卡数量增多，且整个挑战模式的路线也变得更为错综复杂。由于挑战难度变高，因此队伍成员的等级和职业搭配需要做一定的调整，尽量全员配置高等级职业来完成这些关卡。



本日挑战

完成解放挑战中的两首最终BOSS曲后即可开启该模式。这个模式每天都会更新一个规模很小的路线图，和前两个挑战模式一样，需要玩家循序渐进地完成这些歌曲。不过在该模式中，一般都设置了多个BOSS曲目，只需要完成其中一个BOSS曲即可完成当日的挑战。本日挑战每天只能完成一次，完成后可获得一个史莱姆图标，

每集满5个史莱姆图标便可获得5个小金币作为奖励，之后史莱姆图标清空重新计算。不过该模式的难度很高，不但敌人的等级会根据玩家的队伍平均等级发生变化外，每天的挑战还附加了各种挑战主题，并且该模式中无法选择简单模式进行游戏，因此需要玩家有较强的音乐游戏实力才能顺利过关。挑战的各项主题还会随着玩家的不断完成而提升等级，让游戏的难度越来越高。当然，该模式下，过关的奖励一般都不错。下面给出游戏中六种挑战主题所对应的实际内容。

种类不明の状态を乗り越えろ!

谱面中出现“？”音符，这类音符要在靠近判定框时才会显露出原本的模样，十分考验玩家的瞬时反应。该主题等级越高，“？”音符出现的数量越多，且显露本体的位置越靠近判定框，觉得反应跟不上的话可以尝试用普通或困难难度来完成曲目。

隠された状態を乗り越えろ!

曲目中的部分音符会在靠近判定框前变为“？”音符，该主题考验的是玩家的瞬时背谱能力，在激难难度的曲目中还是很有挑战性的。该主题等级越高，音符变为“？”的数量越多且离判定框越远。



[illegible]

曲目中，部分带箭头的音符会发生旋转，并且音符旋转的速度会随着该主题等级的提升而变快，对玩家的瞬时反应有着堪称极致的考验，是所有挑战主题中最难的一种。好在歌曲的谱面是恒定不变的，玩家可通过背谱面在一定程度上解决问题。



高速なトリガーを乗り越えろ!

该主题中，音符的流动速度会变快，不过本作即便是激难难度的曲目，音符的流动速度也不算快，因此就算加速了也在可接受范围内，实在不行可以降低歌曲难度后再挑战。



严[illegible]判定を乗り越えろ!

该主题中，对按键的判定要求变得更加严格，不过只要按照全Critical判定来要求自己，这个主题的要求就形同虚设了。

[illegible]を乗り越えろ!

该主题中，玩家受到的伤害大幅提升，不过只要不出现Miss和Bad判定，我们就可以轻松满血过关，这可算作是所有挑战主题中最简单一种了。

※本日挑战可以通过变更3DS的系统时间来刷新，并且每天的主题不会因更改系统时间而改变，也就是说玩家可以找一种自己擅长主题不停地刷，这样很快就能收获大量的珍贵道具以及小金币了

[illegible]

节奏点数达到40000时开启该模式，玩家要做的是在曲目中杀死尽可能多的黑色史莱姆。敌人的能力很低，不过想要快速击杀，满级角色和拥有大范围攻击技能的职业是必不可少的，剩下的就是自己的技

术了，能全连歌曲自然是最好的。完成曲目后，系统会根据玩家杀死史莱姆的数量给予不同数量的小金币作为奖励。在此之后，每获得10000点节奏点数，可获得一次特别挑战的权利。

自由游戏

在此模式中，玩家可自由选择歌曲进行游玩，收藏曲目、分类排序和随机选曲机能，为选曲提供了很大的便利。该模式中的所有曲目都分为“普通谱面”、“困难谱面”和“激难谱面”三种难度，玩家可以根据自己的水平来选择难度。在选择难度的界面按Y键可切换到简单模式（シンプルプレイモード），在该模式下不会出现带方向箭头的音符，大大降低了游戏难度。另外，该模式里每天都会更新本日推荐曲目（本日のオススメ），完成这些歌曲后可以获得额外的节奏点数作为奖励。



双六场

这是本作新增的一个游戏模式，玩家可以通过消耗1枚双六券（すごろく券）进入双六场的关卡游玩。游戏方式类似大富翁，每一关都有掷骰子的次数上限，玩家只需在掷骰子的次数消耗完之前走到地图的终点，即可开启宝箱过关。每个关卡的地图构造均有所区别，地图上不同图案的格子代表着不同的效果。双六场里可获得只能在此使用的金钱，可以在商店里购买魔法骰子和卡片，以及在草原里遇到的旅行商人处购买宝珠。需要注意的是，想要到达终点的格子，必须掷出正确的步数才行，如果掷出的数字超过了实际应走的格子数时，多出的数字会强制玩家从终点处往回走。到达终点后必定可开启宝箱，此时如果不与BOSS战斗即可完成关卡并获得奖励，如果与BOSS战斗并获胜可获得双倍奖励，如果失败则无法获得奖励。

双六场里关卡的过关奖励均为各种颜色的宝珠，在本作中，需要集齐6种颜色的宝珠才能解锁新角色，因此挑战双六场无疑是解锁新角色最快的途径。每完成一关后，新的关卡就会出现，不过每一关都对应一个怪物，需要在挑战模式中解放这只怪物后才能正式挑战关卡。在选关界面按Y键可使用石板，之后会在页面最下方追加石板关卡，这类关卡完成后会自动消失，同一时间只能保留一个石板关卡。完成上级挑战里的曲目“Love Song探して”后可获得奖励“ゴールドパス”，之后就可以不消耗双六券随意在双六场玩耍了。

※在双六场关卡的游戏途中，按B键可中断存档并退出关卡，之后再次选择该关卡可继续游戏，非常方便

魔法骰子

由于双六场对于走格子的要求比较严格，加上后期关卡对我方不利的因素较多，因此提前准备好各种魔法骰子是必要的工作。玩家身上最多可携带8个魔法骰子，可以在商店或行商处购买，也可以从双六场的宝箱中获得，按X键可选择已获得的魔法骰子。所有种类的魔法骰子及效果见下表。



名称	效果
きすうサイコロ	只会掷出1・3・5这三个数字
ぐうすうサイコロ	只会掷出2・4・6这三个数字
～だけサイコロ	必定掷出某个数字
～たすサイコロ	掷出的数字加上指定数字
8までサイコロ	可掷出数字1～8
ふゆうサイコロ	可防止地图上对我方不利的效果
もどるサイコロ	往后移动
ダブルサイコロ	投掷两颗骰子
のろいのサイコロ	必定掷出数字6但会受到伤害
ゴールドサイコロ	获得前进格数×100的金钱
すごいゴールドサイコロ	获得前进格数×500的金钱

博物馆

博物馆为游戏收集要素的展示区，包括记录和收集两大版块。



记录

包含玩家在游戏中的各种数据，每个数据右方都标有达成等级（以星星的数量来表示）。纪录中还陈列着游戏的64条实绩，实绩类似于奖杯系统，每条实绩都需要玩家在游戏中达到一定的要求才能解锁。实绩的达成数目代表着玩家对整个游戏的完成度，喜欢刷刷刷的玩家，就向着全实绩努力迈进吧！另外，该版块里还收录了怪物讨伐列表，可以在这里查看怪物的解锁情况和讨伐数量。

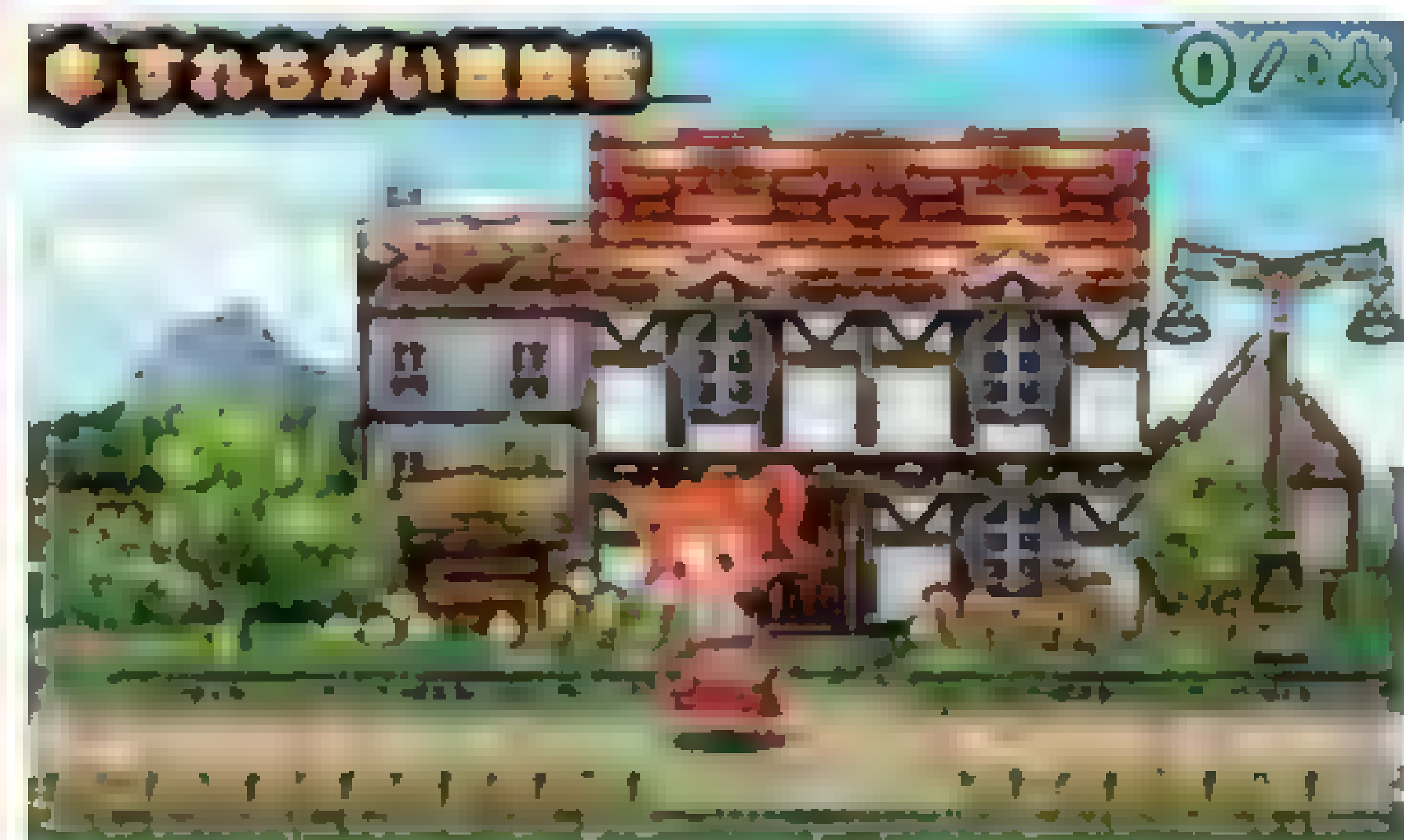
收集

游戏的集卡册，这里陈列着从节奏游戏中获得的卡片，卡片的正面为角色或怪物图，背面为文字描述。每张卡片分为N、R、P、S四种等级，所有卡片均可通过放大镜详细观看，在观看卡片界面再按A键还可以看到3D化的角色和怪物，按方向键的左右可以切换他们在登场、退场、攻击、受创等时候的动作。卡片除了可以从游戏各个模式的宝箱中获得外，还可以通过在双六场购买、小金币累计数量随机换取以及输入密码获得，官方网站会定期公布部分密码。



邂逅通信

本作的邂逅通信模式和之前的作品相比有了明显改变，但其中用于玩家编辑自己名片和查看其他玩家名片的版块依然健在，除此之外还更新了一个名为邂逅冒险者（すれちがい冒险者）的全新版块。这个版块有点类似3DS本体自带程序《邂逅Mii广场》里的拼图游戏，玩家如果利用邂逅通信邂逅到同在玩本作并开启了邂逅功能的玩家时，就可以在邂逅冒险者的版块里找对方索要石板碎片，当然如果实在邂逅不到其他玩家，也可以通过走路来累计步数，可以通过这个方法邂逅到游戏中的NPC，在他们那里也是可以拿到石板碎片的。每个石板均由9块碎片组成，集齐后可组成完整的石板，石板可以在双六场使用，形成全新的石板关卡。



各项设定

在这里可以变更名称、更改效果音、观看游戏帮助、输入特典密码、收取配信礼物、删除数据和观看工作人员名单，下面给出目前已知的特典密码和对应的礼物。

密码	礼物
ロトのもんしょう	コレカ#001【N】ロトの血を引く者×3
じゅもんはつかえない	コレカ#003【N】ローレシアの王子×3
オルテガのこ	コレカ#006【N】传说の勇者×3
スライムピアス	コレカ#007【N】勇者ソロ×3
ふしぎなひとみ	コレカ#011【N】传说の魔物使い×3
むらのしょうねん	コレカ#016【N】勇者レック×3
たびのぶとうか	コレカ#017【N】ハッサン×3
りょうしのむすこ	コレカ#020【N】少年アルス×3
ポケットにトーポ	コレカ#023【N】勇者エイト×3

密码	礼物
きみだけをまもるきしになる	コレカ#026【R】ククール×3
しゅごてんし	コレカ#027【N】守り人ナイン×3
エテ-ネのたみ	コレカ#028【N】エックス×3
あらくれマスク	コレカ#035【N】あらくれ×3
きょうかい	コレカ#037【N】神父×3
ばしゃのうま	コレカ#040【N】パトリシア×3
さいしょのてき	コレカ#041【N】スライム×3
スライムのおうさま	コレカ#046【N】キングスライム×3
けいけんちはふつう	コレカ#050【N】メタルライダ-×3
マデュライトビ-ム	コレカ#055【N】スライムマデュラ×3
スライムシャワ-	コレカ#058【N】スライムタワ-×3
メタスラさんきょうだい	コレカ#060【R】メタルブラザ-ズ×3
いしのきょじん	コレカ#064【N】スト-ンマン×3
ちでそまったよろい	コレカ#070【N】キラ-ア-マ-×3
わらっている	コレカ#077【N】わらいぶくろ×3
トロルのおやぶん	コレカ#093【N】ボストロ-ル×3
メッキ-	コレカ#095【N】キメラ×3
あくしゅしようよ!	コレカ#101【R】ブラッドハンド×3
オレンジのドラゴン	コレカ#104【N】ダ-スドラゴン×3
まかいのさんぽう	コレカ#108【N】じごくのつかい×3
たかいちせい	コレカ#113【N】やまたのおろち×3
ひょうきんなかお	コレカ#116【N】ももんじゃ×3
シ-ザ-	コレカ#124【N】グレイトドラゴン×3
ドランゴ	コレカ#129【N】バトルレックス×3
ピンクのよろい	コレカ#132【N】ナイトリッチ×3
しましま	コレカ#136【N】しましまキャット×3
プリズン	コレカ#137【N】プリズニャン×3
ねむってばかり	コレカ#138【R】ベロニャ-ゴ×3
あかちゃんあくま	コレカ#141【N】モ-モン×3
だてんし	コレカ#144【N】エルギオス×3
しをすべるもの	コレカ#149【N】冥王ネルゲル×3



冒险者的酒场

在主菜单、解放挑战模式、选择曲目难度等界面按X键可进入冒险者的酒场，在这里玩家可以进行队伍调整、作战设定、变更装备和饰品、转职等操作，角色的各项能力也可以在这个界面按Y键来查看，已学会的技能和魔法则可以按X键进行确认。本作中，角色的技能和魔法不再需要玩家自行装备，只要学会了就永久存在于当前职业身上，在战斗时会随机使用。

升级

每首曲目通过后，玩家所选择的角色会获得相应的经验、道具和卡片，经验的增加可以使角色升级并学会新的咒文和技能，角色的最高等级为Lv99，最高经验为65535。技能包括武器技能和固有技能，其中绿色的固有技能习得后，即便转职也是可以继承的。

作战设定

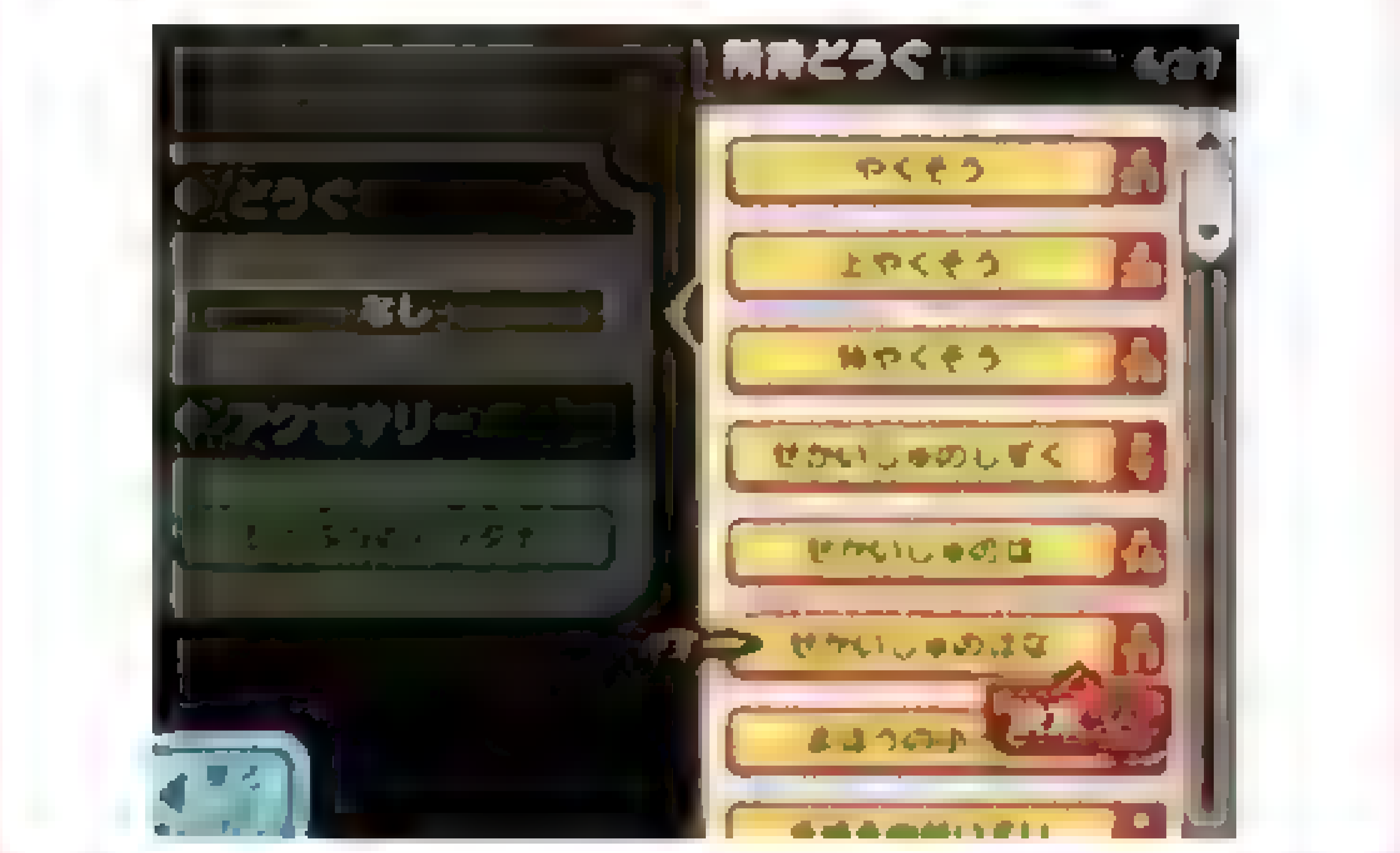
这也是“《DQ》系列”历来已久的系统了，而本作中所有角色均为自动攻击，将该系统沿用到本作是再合适不过了。选择“さくせん变更”即可进行作战设定的更改，作战设定共有五种类型，具体效果见右表。

作战名称	效果
ガンガンいこうぜ	重视攻击的指令，会优先使用强力的咒文和技能，不过MP的消耗非常快
バッチリがんばれ	攻击和回复均衡的指令，适用于进攻和回复兼顾的职业，例如贤者
いのちだいじに	重视回复的指令，僧侣这类转职“奶妈”可以选择该作战
ボスまでMPつかうな	节约MP的指令，在BOSS登场前一律不使用咒文和技能
めいれいさせろ	由玩家自己手动设定使用哪些技能和咒文

道具&饰品

选择“どうぐ·アクセサリ-变更”可进行道具和饰品的装备和更换。在不同的节奏游戏里，获得道具的方式各不相同。在FMS中为正确击打带木桶的音符；BMS中为打倒敌人后一定几率掉落；EMS中为以Critical击中闪耀音符时一定几率获得。在挑战模式中，完成歌曲后也会获得道具作为奖励。饰品则主要通过收集一定数量的小

金币后获得。本作中，道具和装备都只能装备一个。



达摩神殿

随着歌曲的不断完成，系统会开启“ダーマ神殿”这一设施，之后便可以在此处进行转职和卡片强化的操作了。

转职

本作继承了“《DQ》系列”中转职这一经典系统。游戏中的职业分为初期职业和上级职业，其中初期职业包括战士、僧侣、魔法使い、武道家、盗贼和旅芸人，初期职业所有角色均可随意转职；剩下的勇者、プリンセス、魔法战士、贤者、踊り子、まもの使い、商人、レンジャー、パラディン、バトルマスター、スーパースター为上级职业，需要获得专门的道具“XXのさとり”（XX为职业名）后才能转职，并且每个转职道具只能提供给一名角色进行转职，上级职业中并不是每个角色都能进行转职，例如プリンセス就只有女性角色才能转职，勇者则只有部分角色才能转职等等。

卡片强化

在“ダーマ神殿”里选择“祈りを捧げる”，可消耗已获得的卡片来对角色的各方面数据进行进一步强化。卡片稀有度越高，增加的数值就越多。每次最多可以同时选择8张卡片对角色进行强化，同一张卡、同名卡以及同种稀有度的卡片都有可能对成功率和大成功率进行补正，使用特定组合的卡片也可以对强化的成功率和大成功率进行加成补正。

小金币

本作中，可以获得小金币的途径很多，不但完成歌曲和累积节奏点数可以获得，开启双六场里的黑色宝箱以及完成本日挑战集齐5个史莱姆图标后都可以获得。小金币每收集2～3个就会给予随机卡片作为奖励，每收集10个更是可以获得饰品这类珍贵奖品。





经过前两作的积累，《交响旋律》的系统已经趋近成熟。新加入的双六场可看做长时间打歌后的调剂品，挑战模式中的本日挑战版块里，将各种增加难度的效果融入到了曲目中，让玩家可以半主动地挑战自己的极限。但依旧无法在音乐游戏模式里自由选择难度效果和调整谱面流动速度这点不得不说是个遗憾，希望能在今后的作品中正式添加上这类功能，给喜欢自虐的音游玩家一片自由的天空。





对应《苍翼默示录 刻之幻影》街机最新2.0版本的《扩张版》，以仅对应下载版的形式登陆PSV平台。相比前作，游戏更改了角色平衡性，追加了新系统和新角色。由于基本系统变化不大，因此本文不再赘述，读者们请参考《掌机王SP》第222辑，或是《PSV专辑》Vol.10的相关内容。本文仅分析跟奖杯相关的一些要素，以及新角色简要攻略。关于奖杯打法部分，请参照本辑的"白金殿堂"栏目。

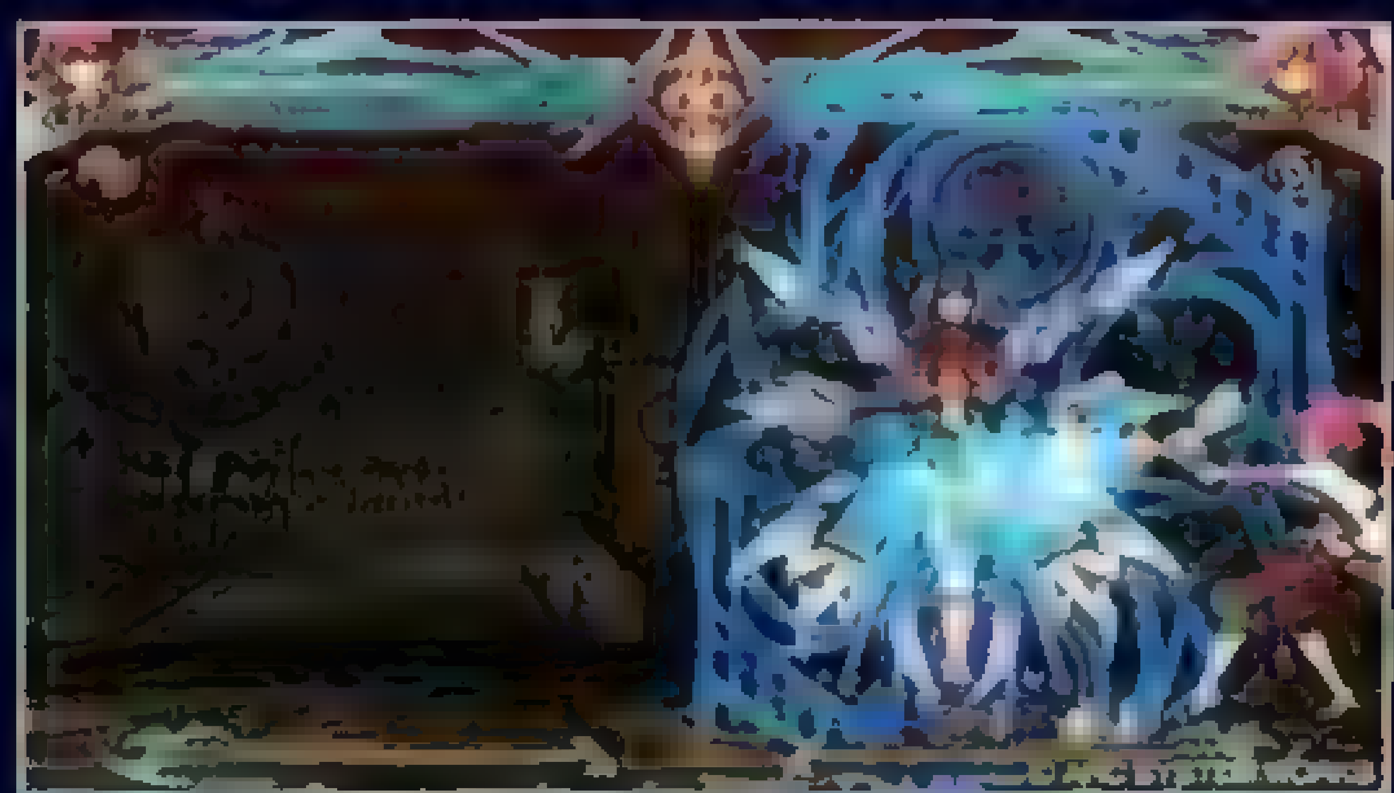
文 白菜 美编 香山

PSV	苍翼默示录 刻之幻影 扩张版 ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド	
Arc System Works	日版	2015年4月23日
无对应周边	1－2人	4800日元

新追加系统——防御OD

前作引入的"强化状态"（Over Drive）系统在本作中有了新的突破。原本当角色处于防御状态的时候，同时按下ABCD四键会触发障壁解放将附近的对手炸开。而在本作中，该操作变更为开启强化状态，这个操作官方命名为"奇袭OD"（Over Drive Raid），国内一般简称为防御OD。防御OD与取消OD一样，有效时间仅为正常OD的一半。

防御OD从输入指令开始到进入OD状态需要经过一定的发动时间，这段时间中角色处于全程无敌状态，但不会停止周围的时间，因此"利用对手的攻击硬直开启防御OD后以快速招式反击"这个套路对于收招比较正常的单招而言几乎是不顶用的。防御OD应该瞄准对手的攻击连锁硬直，又或是那些持续长时间无法防御的招式。举两个例子：RAGNA使用5B＞5C的连锁时，TAGER可以防御RAGNA的5B后立刻开启防御OD，以无敌时间回避掉5C，然后立刻以投技超杀反击无法行动的对手；RACHEL使用5CC＞632146B拖延时间回复风槽时，可以防御5CC，看到暗转后立刻发动防御OD，然后以各种远距离＋无敌时间长的超杀反击。



主菜单说明

本作中的主菜单与前作相比没有什么大调整，依旧分为6大类，分别是PRACTICE、STORY、BATTLE、NETWORK、COLLECTION和OPTIONS。后文中与前作相同的菜单模式只作简短叙述，仅对发生变化的部分做出详细说明。

PRACTICE

练习类。该类别下分为教学模式（チュートリアルモード）、训练模式（トレーニングモード）和挑战模式（チャレンジモード），都是玩家个人练习用的模式。

チュートリアルモード：推荐初次接触本系列的玩家在此学习并练习游戏的基础知识与角色特性。

トレーニングモード：标准的训练模式。

チャレンジモード：挑战模式。以完成任务的方式练习角色的官方推荐连段。从简单到复杂，包括了使用必杀技、实战简易连段和高难度表演用连段等。本作的连段命题由前作的30条缩减为20条。

STORY

单机故事类。该类别下分为故事模式（ストーリーモード）、“再教教我！莉琪老师！”（もっと教えて！ライチ先生）、“《Remix Heart》出差版”（リミックスハート出张版）和用语集，主要用于让玩家理解系列故事上的设定和各种背景，然后享受本作的故事剧情。

ストーリーモード：体验官方剧情的故事模式。下文将详细解说。

もっと教えて！ライチ先生：用于回顾系列作品设定的迷你小剧场。玩家可以在Q版角色的指引下，重新温习以往作品中发生的剧情和设定。

《Remix Heart》出差版：以漫画《Remix Heart》为主题的剧情，讲述了士官学校时代的故事。主人公为漫画版的主人公麻衣，依次完成四个章节的阅读后即可获得奖杯。

用语集：对于故事模式中出现的难解词汇和人物，给出说明的辞典模式。

故事模式

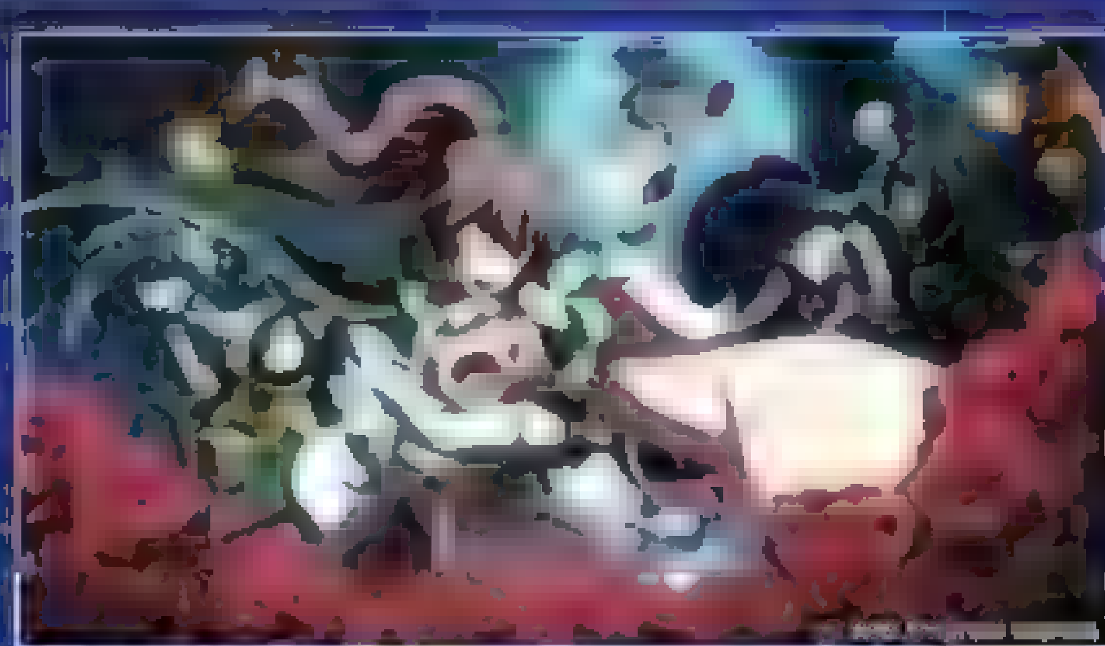
本作中的故事模式相比前作发生了一些变动。除了前作就有的通常主线故事模式外，还追加了“ANTHOLOGY”、“EXTEND STORY” 和“EXTEND GAG”，后两者还与奖杯挂钩。下面详细分析一下。

※在故事模式选择画面下，按下△即可以开启“STYLISH”模式，连续按一个键就能打出连段，适合那些FTG苦手、却想通过剧情的玩家

主线剧情

与前作相同，分为“六英雄篇”、“刻之幻影篇”和“第七机关篇”三条路线发展。其中“刻之幻影篇”作为主线，而另外两条路线则作为支线辅助存在。三条路线的剧情相互补充，全部完成后玩家就能完整得知本作的故事剧情。

剧情推进方式采取的是阶段制，前一个阶段的所有正统内容全部完成后，才会开启后一个阶段的篇章。作为攻略方式，首先完成三条路线当前阶段所有的内容，顺序不限。每当故事中出现选项时，选择第一项就可以进入正统发展路线，第二项则进入搞笑结局。一直沿着正统路线走下去，中途的战斗全部胜利（除了“刻之幻影篇”EP14中，NOEL对TSUBAKI战要求不攻击、躲避30秒以外）。到某个章节结束时，画面右下角出现“to be continue”的字样，就说明该阶段的当前路线内容已经全部完成。当前阶段的三条路线正统剧情全部完成后，就会开启下一个阶段。最后所有剧情于“刻之幻影篇”合流，即可完成正统剧情。完成正统剧情后获得奖杯，可以解放弑神模式（ハイランダーアサルトモード），以及观赏模式下兽兵卫和帝两名角色的系统音的购买权。



正统剧情完成后，就要开始回收搞笑结局。注意观察路线图上章节图标中，人物头像旁边带有“☆”符号的章节，就代表该章节有着路线分歧。回到选项分歧处选择第二项即可进入搞笑结局。完成所有内容的章节，其章节图标的最前端会显示圆形图标，未完成所有内容的章节则显示半圆形图标，玩家可以借此分辨。（当然这些搞笑结局跟奖杯收集没有关系，奖杯党跳过也无妨。）

ANTHOLOGY

该模式下的“EXTRA STORY”为RACHEL公主亲自解说的“CT”（前前作）和“CS”（前作）剧情总集篇（前作PSV版中已经收录）。当中的分歧选项选择第二项，就可以进入海边休闲路线，可以看到几名主要角色的泳装与海边玩乐情节。

EXTEND STORY

与主线剧情的架构相似，以KAGURA、KOKONOE和BULLET三个角色各自为主角的故事。这些故事没有分歧选项（BULLET线甚至连战斗都没有）。全部完成后获得奖杯，并开启“EXTEND GAG”模式。

EXTEND GAG

一开始无法选择的模式，完成“EXTEND STORY”后开启。收录了大量角色的搞笑剧情。同样没有分歧选项和战斗，全部完成后获得奖杯。

BATTLE

战斗类。该类别下分为街机模式（アーケードモード）、对战模式（V.S. モード）、Adhoc 模式（アドホックモード、PSV 版专有）、ABYSS 模式（アビスモード）、分数挑战模式（スコアアタックモード）、UNLIMITED MARS 模式（アンリミテッドマーズモード）和弑神模式（ハイランダーアサルトモード）。

アーケードモード：标准的街机模式。玩家击倒 8 个对手后就能通关，并解放 3 张观赏模式中对应角色的 CG。

V.S. モード：单机下的自由对战模式。可以自由选择 BGM、场地以及各种 UM 角色与 CPU 战斗。本作中在战斗结束后，追加了保持设定新开下一场战斗的再战选项，大幅加快了游戏节奏。

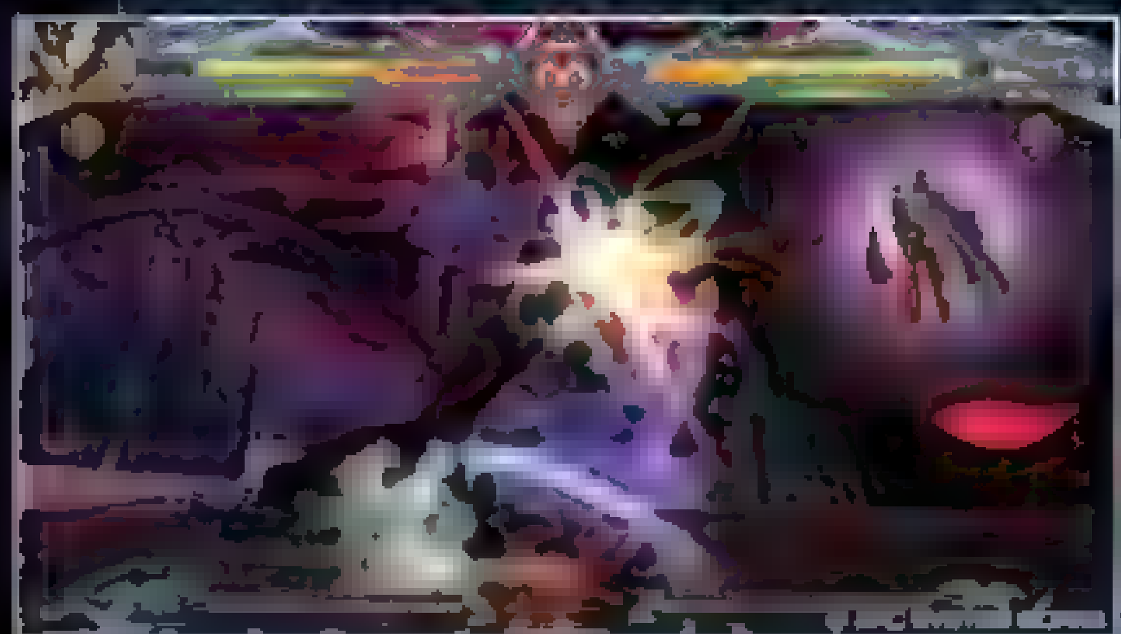
アドホックモード：与身边同样持有该游戏的玩家进行线下联机对战。

アビスモード：经典的 ABYSS 模式。玩家强化自己的角色挑战迷宫，与越来越强的角色战斗，最后击倒 BOSS 视为通关。奖杯只需要完成前 6 个地下城即可获得。下文将会详细解说。

スコアアタックモード：依次挑战 10 名对手，赚取高分的分数挑战模式。一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容。

アンリミテッドマーズモード：经典的 UNLIMITED MARS 模式，玩家要依次挑战 10 名固定强度的 UM 角色。同样一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容（当然其实不管哪条路线都很难就是了）。

ハイランダーアサルトモード：在故事模式正统路线通关后才开放的隐藏模式，可以自由选择角色挑战故事模式的最终 BOSS 建御雷神。由于相关奖杯不再需要全角色过关，因此选个比较好打的角色，例如 HAKUMEN、RAGNA 和 KAGURA 之类的都能轻松解决。



ABYSS 模式

地图中有 11 个小地下城可供挑战，开放难度由简单至困难，玩家可以循序渐进地进行挑战，打穿等级 10、难度为“FINAL”的第 10 个地下城后基本可视为通关。第 11 个地下城等级与难度均为“∞”，层数更是达到 100000 层，属于挑战极限的地下城，不列入正常考虑范围内。

进入地下城之前，玩家可以先点击左侧下方的绿色商店图标，以游戏中的“P$”点数购买道具，强化自身的能力。P$ 点数在战斗相关的模式中均可获得，当然在 ABYSS 模式中是赚取最快的。而道具需要在 ABYSS 模式中挑战 BOSS，将其击败后选择获得，之后才会出现在商店里。每个道具各自有不同的 COST 值，要求玩家的总 COST 残余容许量大于该道具时才能装备。初期玩家的总 COST 容许量为 3，会随着通关地下城的个数而逐渐增加。

整备完毕之后就可以挑战地下城了。第一次进入新的地下城都是从 1 层开始。玩家会先与正常角色进行对战，这就是在地下城中前进。用高 HITS 数的招式攻击对手，能够加快前进的步伐，当前层数也会随时显示在战斗画面的右上角处。每击败一个正常的对手，玩家角色的体力都会得到 10% 的回复。在每前进至 20 的倍数层时，当前战斗就会强制中断而进入 BOSS 战，玩家也会回复 50% 的体力（使用 AH 击倒对手可以直接进入 BOSS 战）。BOSS 是经过各种强化的角色，一般四围数值都极高。将其击倒后，即可出现战利品界面，玩家可以选择四围数值的奖励（四围数值中红色图标代表攻击力、粉色图标代表防御力、蓝色图标代表 HG 槽初始量、绿色图标代表移动速度）、前进层数的奖励、P$ 点数的奖励、回复体力的奖励以及道具奖励。要注意 BOSS 战后的剩余体力槽会回复 10% 后直接带入下一场正常战斗，因此不要觉得打倒了 BOSS 就可以松一口气。在 BOSS 战后获得的奖励中，四围数值奖励会永远加算在当前角色身上（觉得过高也可以在商店中调整），道具获得一次之后，效果持续至离开 ABYSS 模式，不过以后也可在商店中买到。

击倒当前地下城最底层的 BOSS 角色后，即视为突破该地下城。中途任意一场战败即视为 GAME OVER，强制离开 ABYSS 模式，不过战斗中一路获得的金钱和道具以及四围数值都全部自动保留。推荐战利品选择优先道具，其次是防御力，毕竟要以保命为主。接下来是攻击力和 HG 槽，提升快速解决战斗的能力。速度是四围中最不重要的一项，可放到最后才考虑。攻略后期高难度地下城时，一定要带上降低敌人 AI 等级的道具。

NETWORK

网路类。首先要选择“NETWORK MODE に接续”，让游戏连接上网路后，才会出现下级选项。下级选项分为等级配对（ランクマッチ）、玩家配对（プレイヤーマッチ）、玩家情报（プレイヤーデータ）和 PlayStation@Store。

ランクマッチ：能够提升自己网络段位的等级配对，下文详细解说。

プレイヤーマッチ：不影响自己网络段位，能够自由寻找其他玩家对战。本作的玩家配对所创建的房间为可视化房间，行动方式可以参考网战大厅。下文详细解说。

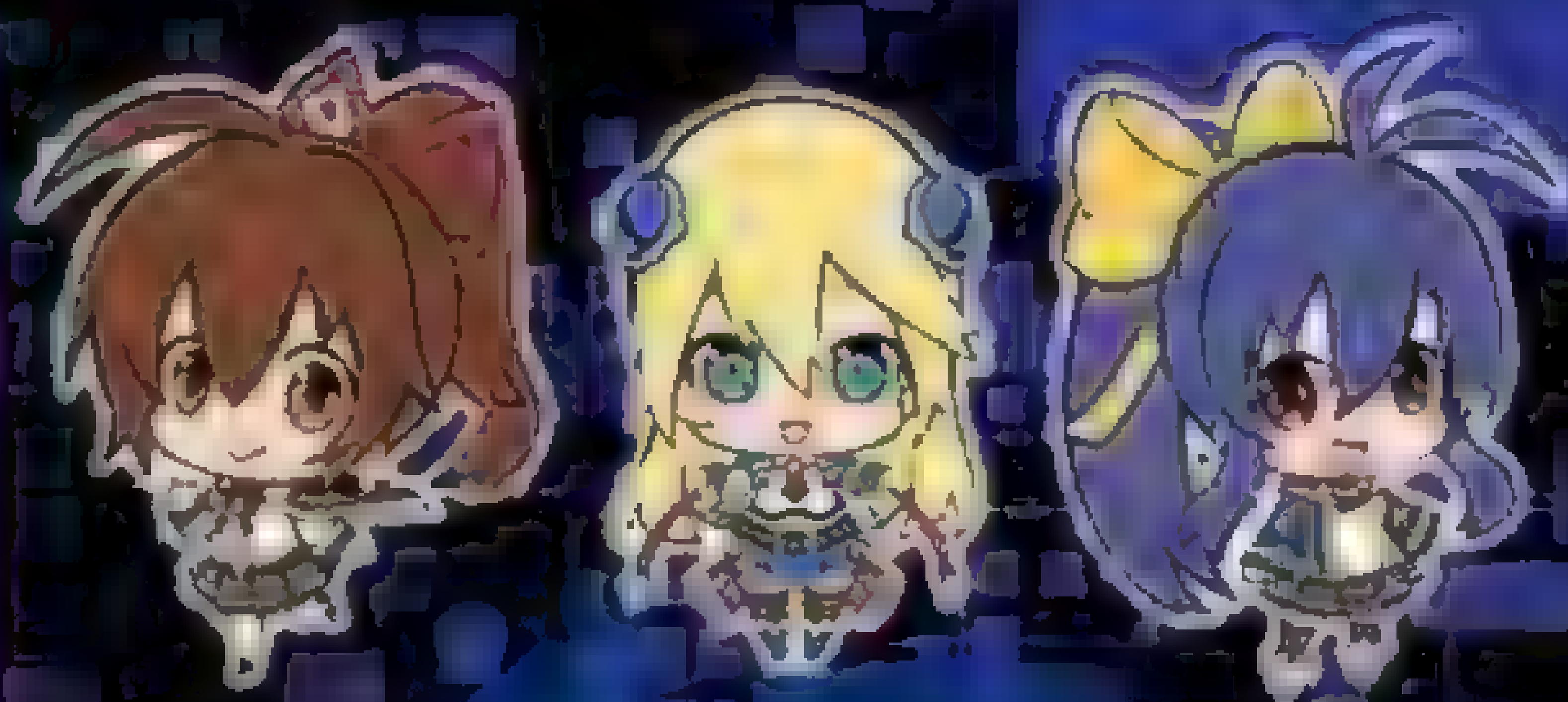
プレイヤーデータ：将排行榜（ランキング）、玩家清单（プレイヤーリスト）、D-Code 编集和房间设定（マイルーム设定）整合起来的选项。下文详细解说。

PlayStation@Store：进入 PSN 商店，购买本作相关的 DLC。注意如果前作有买过 DLC，那么这些 DLC 可以直接在本作中继续使用。

等级配对

初次进入该模式，会要求玩家预先选定一名使用角色。不过与前作不同的是，玩家的网路段位不会与这名角色捆绑，而是始终累积段位。例如选用 RAGNA 打到初段，如果下次换成从未使用过的 JIN，那么段位仍然会保持初段，并随着 JIN 的胜利而继续攀升。选好角色后进入下级菜单，里面共有 5 项选项。

检索：按照事先设定好的条件搜寻对战对手。



エントリー：按照事先设定好的条件报名参战，同时自己可以玩其他大部分的模式。有人搜寻到自己的话，会在右下角弹出小窗提示。

检索条件の指定：可以设定报名方式（エントリー形式）、设定地区（エリア设定）、玩家等级（プレイヤーレベル）和比赛完遂率（试合完遂率）。其中报名方式分为视窗连络（ポップアップ连络）和快速（クイック）；设定地区分为任意（どれでも）和只限同一地区（同じエリアのみ）；对手等级分为跟自己差不多（同じくらいの强さ）、比自己强（自分より强い）和谁都可以（谁でも）；比赛完成率分为随意（谁でも）和只限较高的人（高い人のみ）。

キャラクター选择：更换参加等级配对的角色。

履历を阅览：查看对战过的对手情报。

玩家配对

ルーム作成：建立自己的房间，可以详细设定各种条件。其中值得一提的是“ルームタイプ”的设定，“对战＆观战ルーム”是传统的两人对战，其他人一起观战的模式；“全员乱战ルーム”是房间中所有玩家可以两两捉对同时对战的模式；“トレーニングルーム”是邀请对手一起进入练习模式；“リプレイ鉴赏ルーム”无法对战，由一名玩家播放录像，其他玩家可以一起观看。本作还新增了“チーム对战ルーム”，可以进行组队战。而且这些设定都可以在房间建立以后更改，非常方便。

ルーム检索：设定条件搜寻房间。

履历を阅览：查看对战过的对手情报。

招待メールを确认：确认朋友给自己发的对战邀请，可以直接进入朋友建立的房间。

房间

本作的房间为可视化房间，进入之后玩家可以操控自己的虚拟形象四处走动，更直观地与对手进行互动。在房间中，左摇杆或方向键控制角色移动，○键为报名参战，×键为取消/离开房间，□键查看当前房间玩家列表，△键为跳过自己，R键为使用定型文发言，L键可以打字发信息，右摇杆改变对话窗口大小，Start键则是打开菜单更改房间设定。注意菜单中可以设定组队战的回复体力量，让对战更具乐趣。



玩家情报

内含排行榜（ランキング）、玩家清单（プレイヤーリスト）、D-Code确认/编集和房间设定（マイルーム设定）。排行榜可以查阅自己各项模式下成绩在网络上的排名。玩家清单可以查看与自己对战过的对手的详细情报。以下详细解说D-Code编集和房间设定。

D-Code编集

在这里可以编集自己的详细情报。"アイコン"是其他玩家搜索时看到你的图标显示；"プレート"是其他玩家看到你的详细情报时显示的面板；"アバター"是自己在网战大厅和房间行动时的虚拟形象；"アクセサリ"是角色虚拟形象的个性化装饰；"よくプレイする时间帯"是填写自己经常在线的时间，方便其他玩家寻找自己对战；"称号"是反映在详细信息中的头衔，大部分需要用P$点数购买，然后自由组合；"一言メッセージ"类似于个性签名。全部设定完毕后，按下"设定内容を反映"就能保存了。

房间设定

在这里可以改变玩家配对中自己创建的房间的样式。可供改变的部分为壁纸、地板和家具。其中家具最初的持有量极少，需要支付P$点数直接在该菜单中购买，之后就可以自由装饰房间了。全部设定完毕后，按下"设定内容を反映"就能保存完毕。

COLLECTION

收集类。下分影片剧院（リプレイシアター）和观赏模式（ギャラリーモード）。

リプレイシアター：网战上自己打过的对战都会自动保存下来，可以在这里随时回顾。录像保存的筛选可以在OPTIONS分类的"网路（ネットワーク）"中进行详细设定。由于录像保存数量有上限，随着对战场次增加，以前的录像会慢慢被覆盖掉，因此在"全て"的界面下对特定的录像按R，即可使其右侧出现"★"，将其永久保存至"お気に入り"界面下。

ギャラリーモード：查看与购买游戏中的CG、影像、同人插画。其中在"ITEM"一栏下可以直接购买UM角色使用权、角色颜色（包括前作中的特典颜色）、系列场地（包括前作DLC场地）、系列背景音乐和大厅/房间虚拟形象。注意本作中的系统音仍然是DLC要素，无法在观赏模式下进行购买，不过在完成故事模式的主线剧情后，会自动解放兽兵卫和帝的系统音，可在"VOICE"一栏下各以20000P$点数购买。

OPTIONS

游戏设定类。该分类下可以对游戏进行各种设定，就不一一阐述。"ボタンセッティング"一项中追加了"ポジションリセット"的设定，可设置按键也追加了SELECT键。



新角色简单介绍

CELICA



基础战术

虽然CELICA是与自动人偶密涅瓦一起出场，但并非如CARL和RELIUS那样需要操作两个角色，而是像正统风格角色一样，绝大部分攻击都由人偶完成，因此说玩家是在操作密涅瓦战斗也无可厚非。必杀技方面，飞行道具、无敌对空技、突进技、中段攻击和空中急速下落攻击等招牌型招式一应俱全，非常适合初学者选用。

而CELICA最具特征的Drive能力，是以方向键+D组合的各种连携攻击，有点类似于NOEL的零锁连锁系统和KAGURA的D系派生技。始动技为D、6D、2D和JD这4招，之后可以派生中继技→终结技的两段派生攻击。虽然中途不能夹杂必杀技取消，但中继技与终结技都可以根据不同方向的组合发动不同的攻击方式，而且不管怎样的连携方式都能连续命中，使用起来非常简单。终极技有高威力的D、版边可以追加连段的6D、以及能够强制击倒对手的中段技2D，可以根据实际情况分别使用。而当D连携被防御时，可以选择中继技后中断攻击，或是以难以遭到确反的6D来牵制对手。

推荐技

由于CELICA没有设置系的飞行道具，因此基本要用本体采取攻击行动。首先要把握她的各种主力技的性能，然后再构筑出灵活的立回方式。

· 5B

横向判定长，容易碰到对手。预先连携3C的话，确认命中之后就可以带入D连携的连段。

· 6B

头属性无敌的对空技。命中空中的对手后附加强制扣地反弹效果，后接5C可以带入连段。

· 214C

被防御后也很难被确反的突进攻击。能够瞬间缩短与对手的距离。

· 236C

输入指令后稍等片刻才会出现无敌时间的升龙型攻击。蓄力时按住C键的时间内无敌时间也一直持续。

· 632146C

无敌时间极长的突进超杀，被防御也没有破绽，非常适合用来脱离版边和凹招。

应用连段

[illegible]	[illegible]
2A > 2B > 3C > 2D 派生 6D 派生 6D	A 始动基本连段。远端 3C 命中的话，将 2D 换成 6D
投技 > 214C（最大蓄力 / 背火）> 6C > 214C（最大蓄力 / 背火）> 5D 派生 5D 派生 2D	投后连段。214C 最大蓄力的背火是提高伤害的重要组成，其他类似的连段也可以多多尝试带入这招
【对手版边】5B > 2B > 5C（4HITS）> 3C > 2D 派生 6D 派生 6D > 2B > 5B > 6B > 2C > 5D 派生 5D 派生 2D	版边连段。3C > 2D 的部分在接近版边的情况下能搬运过去，一定要熟练掌握
【自身体力 30%】2B > 3C > ODC > 3C > 2D 派生 6D > 214C（最大蓄力 / 背火）> 5D 派生 5D 派生 6D > 632146C	OD 连段。注意 3C 最远端击中时不成立

Λ-No.11-



基础战术

在本作回归的Λ（拉姆达）依然是以远距离D系攻击来牵制对手行动，同时靠236系突进技夺取伤害的万能型角色。她还拥有设置型飞行道具，能够在绝对安全的情况下靠近对手。D系攻击为召唤飞行道具进行攻击，配合方向键输入还能够改变飞行道具的攻击方向。与ν（纽）不同的是，她的D系攻击触碰到对手后会自动追加第二击，便于玩家专心确认命中情况。

推荐技

Λ的基本战术是远距离战。利用D系攻击不断牵制对手，同时观察对手的习惯，再转入有把握的进攻。

D系

5D为攻击前方的主要地面牵制技。6D为对上方向约30°的封跳技。2D为对上方向约45°的对空技。4D是从对手头部后方出现的中段攻击。JD为斜上方、J6D为远距离斜下方、J2D为更靠内侧的斜下方攻击。常用的牵制方式为空中后急退，在拉开距离的同时，于落地前以各种空中D进行小破绽的牵制。

·6A

头属性无敌的对空技。受身不能时间也比较长，可以用在连段当中。

·6B

改变了指令的中段浮空技。在近距离战中与2B配套使用，命中后可以从2D带入连段。

·236B

版中的连段终结技，而在版边还可以继续追加后续连段。在对手防住D系攻击后使用，也有遏止对手乱动的效果。

·236D

让对手防御后，能够形成长时间拘束效果的设置型飞行道具。确认到对手的防御后，可以立刻展开二择。混入各种D系攻击后突袭有不错的效果。

应用连段

[illegible]	[illegible]
2A＞2B＞3C＞236B	A始动的基本连段。命中后对手强制倒地且拉开距离，可以回到有利的远距离战
6B＞2D＞J2D＞JD（jc）＞J2D＞J5D＞J6D＞632146D	中段始动基础连段
【对手版边】2B＞3C＞236B＞2B＞6A＞6C＞236C＞22D＞2D＞J2D＞J6D＞J5D＞J214D	版边连段。2B＞3C的部分更换成6B＞延迟2D的话，则变为对应的中段始动
【对手近版边】22D（CH）＞236C＞5C＞6C＞214D＞前冲5B＞6A＞JD＞J2D＞J214D	突进中22D骗拆投成功后的稳定连段。版中的话可以在236C后面带入前冲6A

玩后感

由于本作只对应下载版本，在找同伴刷奖杯时遇到了困难，于是白菜只好在VS模式下开最低难度解决了大部分角色奖杯，没有想象中那么麻烦真是不幸中的万幸。游戏的读盘时间比较长，但考虑到PSV的优化做得还可以，因此勉强处于接受范围内。不过跟前几作一样，掌机版还是只适合闲暇时随身练习，真正要玩的话，还是考虑家用机版吧。



本作作为《第3次机战Z》的下部，和去年发售的《时狱篇》一起组成为"《机战Z》系列"的最终章。除了本篇外，还有作为特典附赠的《连狱篇》，交代了《时狱篇》和《天狱篇》之间的过渡剧情，剧情派的玩家建议先玩了《连狱篇》后再进行本篇。

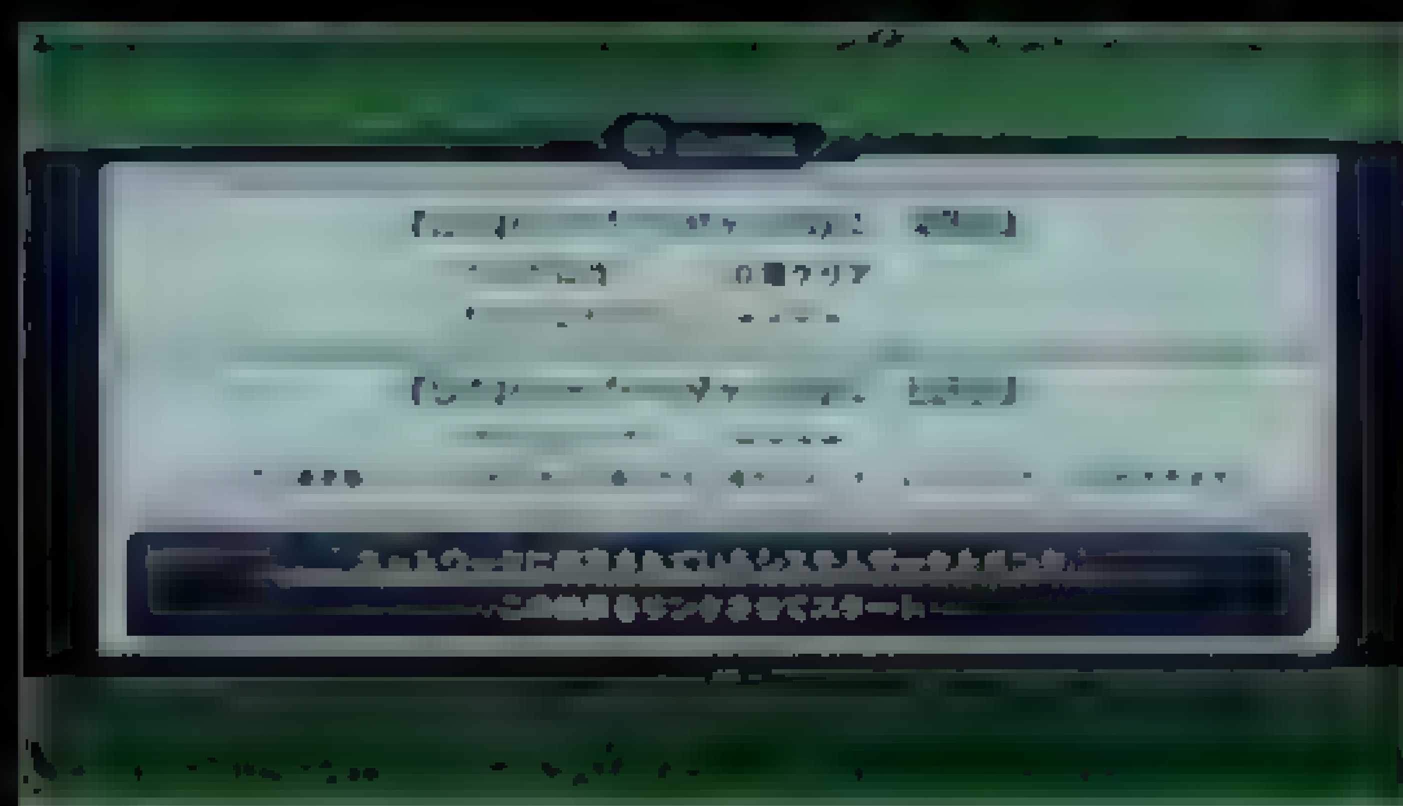
文 乌冬 & 沙迦（UCG）& 乙太（UCG）
美编 咕噜

PSV	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	
BNE	日版	2015年4月2日
对应交叉存档/PSV TV	1人	8070日元

系统详解

联动特典（リンクボーナス）

联动特典是根据初回封入特典《连狱篇》和前作《时狱篇》的通关状况而获得的奖励，《时狱篇》的奖励需要游戏正篇开始时联动获得，而《连狱篇》的奖励在正篇开始前和开始后都可以获得。



联动特典一览

特典获得条件	机师初期PP	机师初期击坠数	初期资金	初期Z芯片	强化部件
《时狱篇》1周目通关	+150	+5	+500000	+1000	时狱の纹章、バリア・フィールド
《时狱篇》多周目通关（上限为5周目）	+10	+1	+100000	+200	—
《时狱篇》全路线完成通关	+50	+5	+500000	+1000	A-アダプター、リペアキット
《连狱篇》1周目通关	—	—	+500000	+500	连狱の纹章、DGの牙

操作介绍

一般操作

键位	作用			
	整备界面	对话	大地图	战斗动画
方向键	选择选项	自动阅读模式（↑ or ↓可调整对话显示速度）	光标移动	—
左摇杆	选择选项	自动阅读模式（↑ or ↓可调整对话显示速度）	光标移动	—
右摇杆	—	← or →切换对话框位置	← or →快速选定敌方机体 / ↑ or ↓缩放地图大小 / ← or →切换副机体行动（我方攻击时的战斗准备界面）	—
○	确定	查看下一条对话	确定 / 调出主菜单（无选定目标时）/ 查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）	快进战斗动画
×	取消	—	查看地形效果（无选定目标时）/ 查看目标简易信息（选定目标时）/ 取消	跳过战斗动画（战斗中）
△	—	查看以前对话	快捷键（具体效果见下）	—
□	—	查看当前说话角色资料或专用词汇解释	快捷键 / 精神多选（使用精神时）/ 使用精神（我方攻击时的战斗准备界面）	分段跳过战斗动画
START	—	—	标记地图	—
SELECT	当前游戏纪录（主界面时）/ 按键帮助（子选项中）	按键帮助	当前游戏纪录	—
L/R	—	—	切换到可行动角色 / 切换攻击目标（选择攻击目标时）/ 切换攻击主机体或副机体（我方单体攻击时的战斗准备界面）/ 切换反击行动（被攻击时的战斗准备界面）	—

快捷键可在大地图主菜单的システム设定1→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、中途存档、加快光标移动速度、无）和选定目标时（变形、使用精神、查看能力、切换主副机体位置、无）。

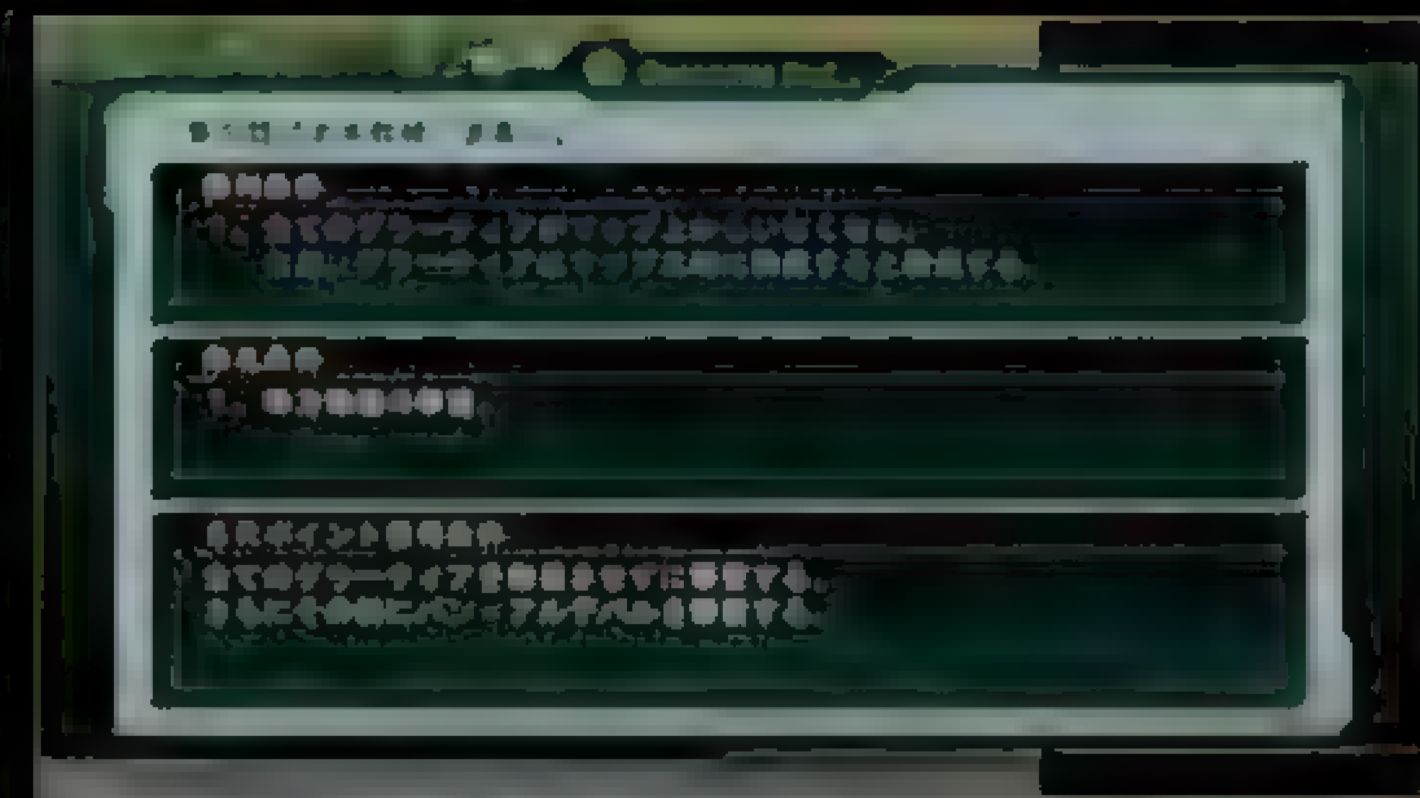
特殊操作

键位	作用
△+L	快速切换援护防御 ON/OFF（战斗准备界面时）
△+R	战斗画面 ON/OFF（战斗准备界面时）
R+○	加快剧情对话速度
R+START	分段跳过剧情对话
L+START	整段跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏（此时按住 START 键不放可快速读档）
R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离



SR 点

SR 点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成 SR 点条件后可获得 10000 元资金的奖励。并且 SR 点还影响游戏的难度，获得的 SR 点在完成关卡数量的八成以上时为 Hard 难度，此时敌机的能力较强；不满八成时为 Normal 难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱为



Hard 难度的 1.2 倍。另外 Game Over 后再挑战的话是不能获得 SR 点的。

双机小队

本作延续了《时狱篇》的双机小队系统，可以让两架机体组成一个小队出战，小队中作为前卫的是主机体，作为后卫的是副机体，地图上的操作以主机体为主，副机体主要配合主机体的行动，通过“メイン变更”指令可随时调换主机体和副机体的位置。

小队的编成需要在整备界面的“チ－ム编成”中进行，对着机体按○键为抓起，将两架机体放在同一个编号的格子里即可将它们编入同一个小队。



战斗方式

针对小队的战斗方式分为可分为集中攻击（センタ－攻击）、分散攻击（ワイド攻击）和全体攻击三种，每种都有着不同的作用，需根据情况区分使用。

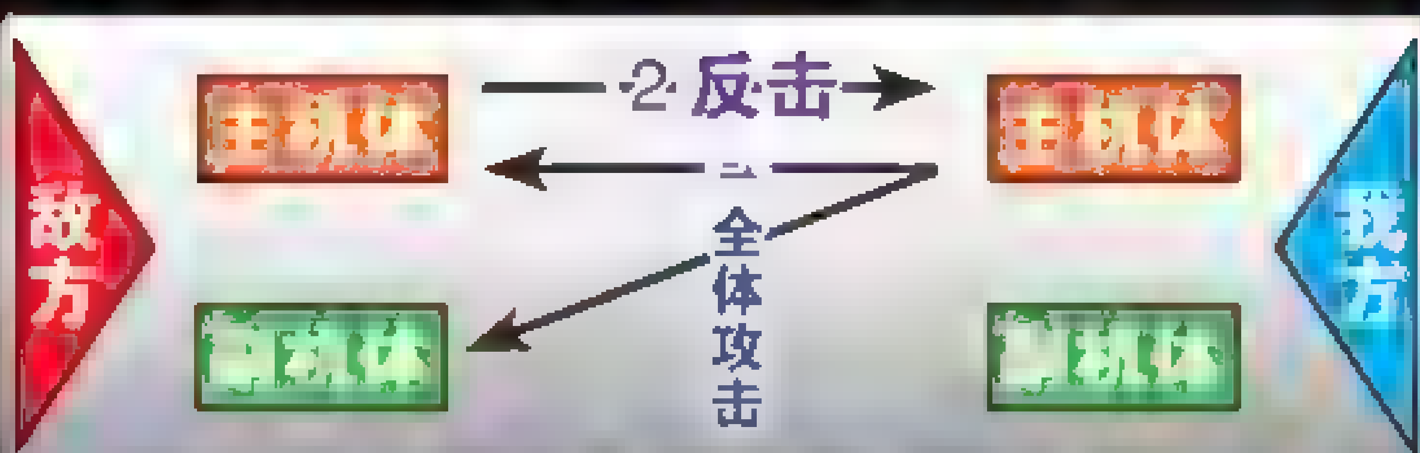
集中攻击： 小队单位专用的战斗方式，主机体和副机体对敌方小队里的 1 机进行集中攻击，这时副机体能使用有“Assi”字样的支援武器进行支援攻击，同时主机体的命中率 +20%。



分散攻击： 小队单位专用的战斗方式，主机体对敌方的主机体、副机体使用支援武器对副机体进行攻击（支援攻击力 1.2 倍），对方两架机也能分别进行反击，但如果对方主机体用全体攻击来反击的话，副机体则不能反击。



全体攻击： 小队单位和单体单位都可用的战斗方式，使用有“ALL”字样的武器对敌方小队的全部单位进行打击，如果敌方是双机单位的话，给予的伤害为平时的 0.75 倍。



双机契合度（Tag Tension）

组成双机的队伍有一个名为“双机契合度”的两阶段的计量槽（以下简称 TT 槽），当小队的击坠数总和超过 2 的倍数或小队成员升级时就会上升 1 阶段，TT 槽满了后就能使用小队专用的“双机指令”（タッグコマンド）或“极限突破”（マキシマムブレイク）。

双机指令

双机指令一共有五种，无论使用哪一种后 TT 槽都会清空，需要再次累积才能使用。

复数行动（マルチアクション）： 使用指令后，下次击破敌人小队（小队内没有一架机剩下）的话，行动次数加 1。

奖励 PP（ボ－ナス PP）： 下次击破敌人时入手的 PP 变为两倍。

奖励芯片（ボーナスチップ）：下次击破敌人时入手的Z芯片变为两倍。

SP补充（チャージSP）：主机体和副机体机师的SP回复25。

喷射冲刺（ブーストダッシュ）：移动+5，并且不受地形影响（被敌人包围也可移动）。

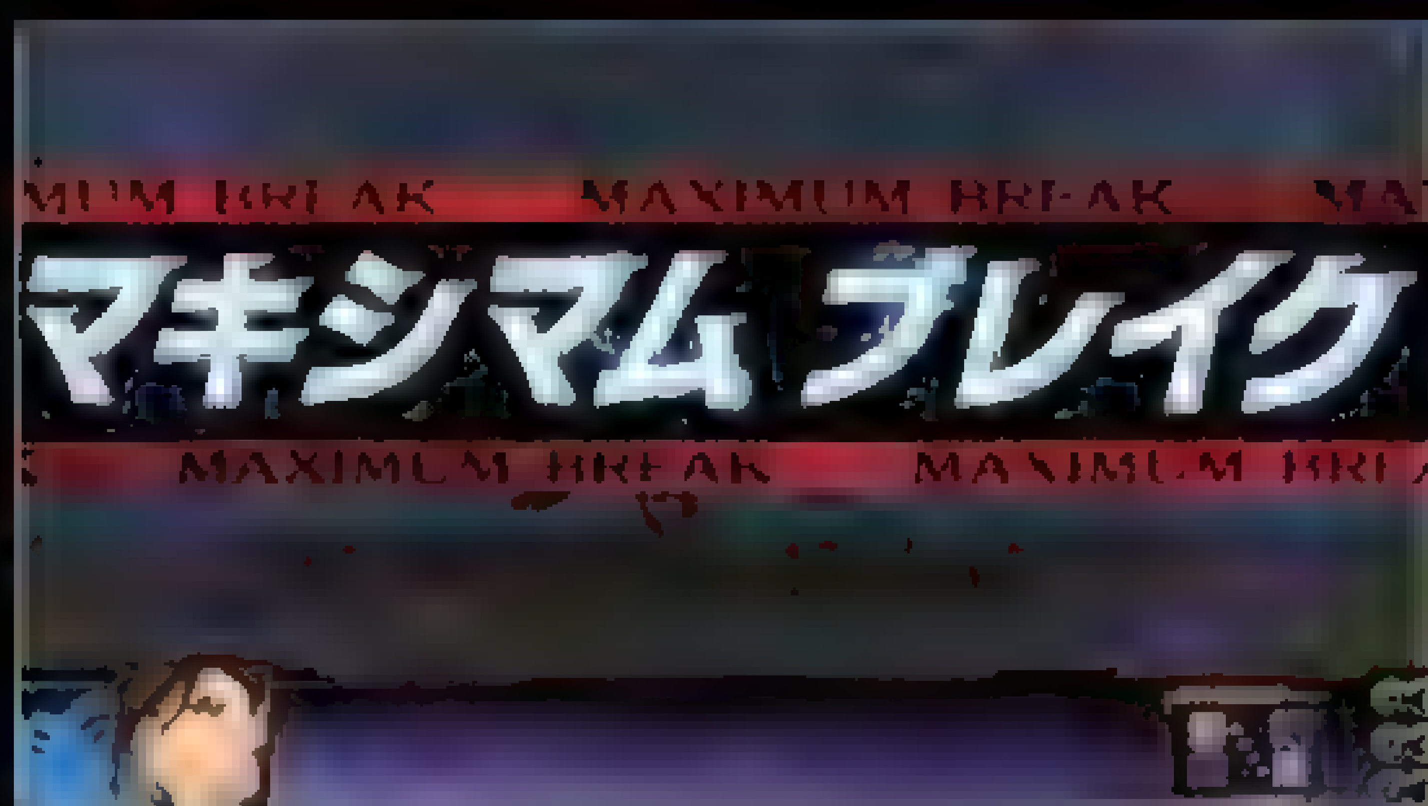


极限突破

极限突破可以视为特殊的攻击方式，能够让双机小队的副机体无视只能使用支援武器的限制，自由选择武器进行连续攻击，和双机指令一样极限突破使用后TT槽会清空。

极限突破特征

- 副机体无需使用支援属性武器，可以任意选择武器攻击，并且无视射程，所有武器都可以移动后使用。
- 主机体和副机体对敌人造成的伤害是通常的1.2倍。
- 被攻击目标的特殊技能"カウンター"、"援护防御"和防护罩无效。
- 使用极限突破的小队能让邻接的我方单位进行援护攻击。



战术连携

战术连携是我方单位连续打倒敌人后获得奖励的系统，每击破敌人一个单位（单机单位或小队单位都可），连携（Combo）就能加1，使接下来行动的机体的最终攻击伤害、击破敌人入手的资金和Z芯片数都提升1.05倍，最大为击破5个单位的5连携，可使加成提升到1.25倍，但如果没有击破敌人或双机单位中只击破了一架则会下降（歌也视为攻击）。另外《时狱篇》在连携中进行移动＋待机、修理、补给等行动会使Combo下降，而本作则没有了这些限制，保持高Combo更方便。

纹章

游戏过程中满足特定的条件后就能获得和纹章名称相同的强化部件作为奖励。纹章一共有五个，具体的获得方法如下，获得的纹章可在大地图或整备界面时按SELECT出现的游戏纪录中确认。



名称	获得方法	强化部件效果
アイアンエンブレム	ACE机师的数量达到15名以上	获得经验值2倍，可以和"努力"效果重复
ブロンズエンブレム	一名机师的击坠数达到120以上	主机师的SP每回合回复15
シルバーエンブレム	一名机师获得的PP达到2000以上	击坠敌机时获得PP变为2倍，可和双机指令效果重复，但不和其他同类型部件重复
ゴールドエンブレム	获得资金累计达到1800万以上	击坠敌机时获得资金变为2倍，可和"幸运"效果重复
プラチナエンブレム	获得SR点达到55	我方回合开始时，装备此部件的机体是主机体的情况下行动次数+1

如果本作有《G高达》的话，这5个纹章名说不定就和撒夫尔同盟有关了。

补正效果

围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终伤害起到补正效果，具体为 2 ~ 3 机加 5%，4 机时加 10%，被围攻的机体图标上会以"Pls"的字样显示当前的补正效果。

体积补正

各机体根据大小分为 SS、S、M、L、2L 等，从大往小攻击时命中率减少、伤害上升，从小往大攻击时命中率上升、伤害减小，体积跨度越大补正值也越大。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

副任务（サブオ-ダ-）

整备界面开启副任务后，可选择让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：

名称	效果
トレ－ニング	参加的机师可以获得 20 点 PP 值
パトロ－ル	参加的机师的击坠数 +2
シミュレ－ション	参加的机师可以获得 500 经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和 ×300 的资金

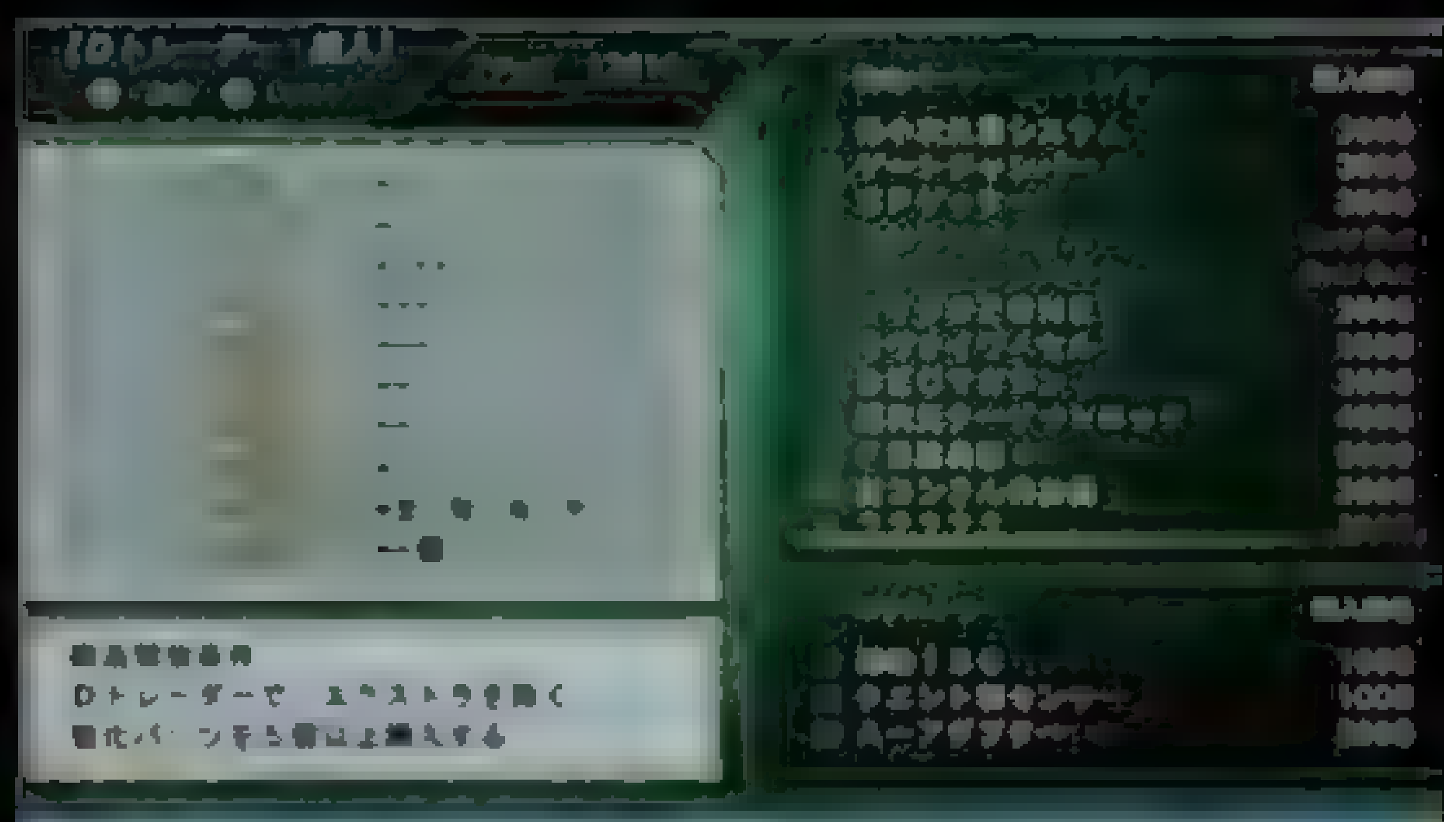


D 商店（Dトレ-ダ-）

继承自前作的系统，击坠敌人除了能获得资金和 PP 外，还有一种叫作"Z 芯片"（Z チップ）的点数，用来在整备界面的 D 商店处购入各种有利的道具。另外当一名机师的击坠数达到 80 成为 ACE 后，进入商店还会触发特别的对话。

强化部件（强化パ-ツ）

这里卖的都是一些强力的强化部件，并且最初都是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，每个部件都只能购入一次。



名称	解锁条件	效果	价格
カイメラ队员证	使用极限突破	机师气力上限 +30	3500
破界の纹章	打完第 12 话	移动力 +1、攻击力 +200，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1	2500
再世の纹章	打完第 12 话	每回合开始时 HP 和 EN 回复 10%，机师 SP 回复 10	2500
インサラウムの秘宝	获得的 Z 芯片累计达到 10000	获得精神"爱"的效果，一关只能使用一次	3500
D エクストラクタ -S	TT 槽最大	气力 130 以上时攻击伤害 1.2 倍	3500
コマンダ－タ－ミナル	特殊技能"指挥官"到达等级 4	单位获得指挥官 L4 效果	2500
レスキュ－ユニット	入手强化部件"リペアキット"、"プロペラントタンク"、"カ－トリッジ"	机体获得修理装置和补给装置	3500
オ－トディフエンサ－	我方单位的 HP 降到 20% 以下	切拂发动几率 100%，获得特殊技能"精神耐性"效果，连续目标补正、围攻补正无效化	2000

名称	解锁条件	效果	价格
ゲインメーター	获得资金累计达到 300 万以上	装备单位每走 1 格入手 500 资金	3000
ダメージアベンジャー	任意一人达成 ACE 机师	（现在 HP 的伤害% ÷3）的 % 值加算到最终伤害上	2500
スパイラルエフェクター	1 次战斗给敌人造成的最大伤害突破 15000	武器、歌的攻击力 +300、并附带贯通护罩效果和体积补正无效化	3500
DEC チャージャー	地图武器同时击破 5 个以上敌单位	我方回合开始时 EN 全回复	3500
极小次元震システム	5 架机体获得改造奖励	机体增加能力“D・フォルト”和“ジャミング机能”，气力 130 以上时可分身（几率 50%）	2000
ゲートジャンパー	一名机师获得的 PP 累计达到 500 以上	移动力 +4，小队主机体可不消耗 EN 及无视地形进行移动	3000
SP ゲッター	一名机师的 SP 上限突破 120	自机小队击破敌方小队时主机师 SP 回复 10，复数击坠时效果不重复	3500
テンションレイザー	使用精神指令“气迫”	所属小队的 TT 上升时效果在原基础上 +1	5000
プラーナコンバーター	获得任意一个纹章	气力 150 以上击坠敌机时入手的 PP、资金和 Z 芯片变成 2 倍，不和强化部件效果重复	3500
マイクロ ZONE	任一机体的 HP 和 EN 达到 10 段改造	自机小队 HP 回复 5000，EN 回复 50，一关只能使用一次	3500
リヴァイヴ・セル	使用精神指令“热血”	机师等级每提升 10，武器・歌攻击力 +100、装甲 +50，复数装备效果不重复	5500
DEC マガジン	使用精神指令“补给”	自军回合开始时弹药回复到最大值	3500
超次元タ－ゲットロック	攻击 12 格以外的敌机（除地图武器）	除地图武器以外的武器射程 +2（射程 1 的武器也有效）	4000
FB 队员证	任意一名机师的“援护攻击”和“援护防御”等级达到 3	对敌人造成伤害在 5000 以上时气力 +5，受到伤害在 2000 以上时 SP+5	3000
おコンさんの假面	Z 水晶到达等级 3 以上	出击时主机师的 SP 最大	3000
DMJ 集	在 D 商店购入除额外商品外的 5 个以上强化部件	对全体敌人使用精神“脱力”，一关只能使用一次	2500

额外商品（エクストラ）

比较常见的强化部件，贩卖列表会根据每个关卡变动，另外当满足特定的条件后还会贩卖特别的商品。



Z 水晶（Z クリスタル）

Z 水晶有点类似前作的强化系统，相当于针对我方全体的强化部件，而且购入就会生效，无需装备。Z 水晶一共有 5 个等级，需要循序渐进购买，注意第四和第五等级只能各自在 3 种效果里选一种。

等级	名称	效果	所需 Z 芯片	解锁条件
1	博识の魔眼	所有敌人为使用了精神“侦查”的状态	400	—
2	不灭の铁锁	我方回合开始时 Combo+1	800	—
3	雌伏の卧龙	副任务效果强化，具体变为 PP+30、击坠 +3、经验值 +750、资金 = 等级总和 ×450	1200	购入博识の魔眼
4	集结する灵子	过关时获得该关击坠敌机数 ×5 的 Z 芯片	1600	购入不灭の铁锁
	强欲なる金腕	过关时获得该关给予敌人总伤害 1/20 的资金	1600	
	无双への道程	过关时出击机师获得该关击坠敌机数 1/4 的 PP	1600	
5	军神の鼓舞	关卡出击时全小队 TT+1，全机师气力 +5	2000	购入雌伏の卧龙
	武神の护符	关卡出击时全小队均为使用了精神“不屈”的状态	2000	
	斗神の期待	关卡出击时我方所有机师 SP+20	2000	

第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇

资料

全精神效果一览

精神	对象 / 持续时间	效果
热血	自机 / 一次	对目标攻击产生的伤害变为 2 倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果先发动
魂	自机 / 一次	对目标攻击产生的伤害变为 2.2 倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果先发动
斗志	自机小队 / 一次	攻击 100% 会心，和热血、魂一起使用时无效
闪き	自机 / 一次	100% 回避敌人攻击，在闪き和对方必中都发动的情况下，闪き的效果优先
不屈	自机 / 一次	受到的伤害变为 1/8
铁壁	自机 / 一回合	受到的伤害变为 1/4
集中	自机 / 一回合	命中、回避率上升 30%
必中	自机 / 一回合	命中率变为 100%
感应	我方一机 / 一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	自机 / 一回合	同时获得“必中”和“闪き”的效果
加速	自机小队 / 一次	机体移动力 +3
觉醒	自机小队 / 一次	行动次数 +1
根性	自机 / 一次	回复自机 HP 最大值的 30%
ド根性	自机 / 一次	完全回复自机 HP
信赖	我方一机 / 一次	指定我方一机 HP 回复 3000
友情	我方小队 / 一次	指定我方小队 HP 回复 2500
绊	我方全员 / 一次	我方全员 HP 回复 5000
补给	我方一机 / 一次	指定单位弹药和 EN 完全回复，受补给方不减气力
气合	自分 / 一次	气力 +10
气迫	自分 / 一次	气力 +30
激励	我方小队 / 一次	指定我方小队气力 +5
てかげん	自机小队 / 一次	在可击破敌人的情况下让对方残余 10 的 HP，只对比自己技量低的敌人有效
狙击	自机 / 一次	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
直击	自机小队 / 一次	无视因机体体积大小、全体攻击带来的伤害减少以及被攻击方的防御类特殊能力、技能无效
突击	自机 / 一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
侦察	敌方小队 / 一次	查看指定敌方小队的具体情报资料
脱力	敌方小队 / 一次	指定敌方小队的气力 -10
かく乱	敌方全员 / 一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
爱	自机 / 一次	同时获得“加速、热血、必中、闪き、气合、幸运、努力”的效果
勇气	自机 / 一次	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
幸运	自机小队 / 一次	下次击坠敌机时获得的资金变为 2 倍
祝福	我方小队 / 一次	指定目标获得“幸运”效果
努力	自机小队 / 一次	下次战斗时获得的经验值变为 2 倍
应援	我方小队 / 一次	指定目标获得“努力”效果
分析	敌方小队 / 一回合	指定敌方小队受到的伤害变为 1.1 倍，攻击时造成的伤害变为 0.9 倍

注：精神指令后方有“+”标志的对小队全体有效。

[illegible]技能一览

先天技能

名称	效果
SP 回复	每回合 SP 回复 10
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
强运	击坠敌机时获得的资金变为 1.2 倍
天才	命中率、回避率、会心率 +20%
サバイバビリティ	自机气力 130 且 HP 在 25% 以上被击坠时 HP 剩余 10，一关只能发动一次
反骨心	攻击目标的技量比自己高时给予的伤害 1.1 倍，受到的伤害 0.9 倍，命中率和回避率 +10%
社长	过关时出击机师的 PP+5
サラリ－マン	升级时、每击坠 10 机时、过关在场时 PP+3
ニュ－タイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
强化人间	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升

名称	效果
SEED	气力 130 以上发动，最终命中率、回避率 +20%，会心率 +40%
イノベイター	气力 140 以上发动，命中、回避、技量 +20，每回合 SP 回复 5
极	气力 130 以上发动，最终命中率、回避率、会心率 +30%
战术指挥	可使用战术指挥指令，使目标单位的能力一回合内变化
ギアスの咒缚	气力 130 以上发动，攻击时最终伤害 1.1 倍，获得底力 LV9 的效果
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少，效果随技能等级提升
螺旋力∞	螺旋力 LV9，气力 130 以上时获得的 PP 变为 1.2 倍
精密攻击	会心发生时伤害为 1.5 倍
异能生存体	HP 在 10% 以下时命中、回避、格斗、射击、防御、技量 +20
重力干涉	气力 130 以上发动，机体能在空中移动，全武器空中地形适应变为 S，移动力 +1
冲击力	气力 130 以上发动，攻击伤害变为 1.05 倍
绝望予知	气力 130 以上发动，最终命中率、回避率、会心率 +15%
繁ぐ力	气力 130 以上发动，我方回合开始时自机小队主机师的 SP 回复 5
穴掘力	气力 130 以上发动，机体能在地中移动，全武器获得“バリア贯通”效果
精神演奏	气力 130 以上发动，自机邻接的我方小队各能力 +5
脆弱力	气力 130 以上发动，全武器获得“装甲值▼”效果
空间补填	气力 130 以上发动，获得 HP 回复（小）、EN 回复（小）能力
光学透过	气力 130 以上发动，获得分身（几率 50%）效果
腐食力	气力 130 以上发动，我方回合开始周围 5 格以内的敌人气力 -2
テレポ－ト	气力 130 以上发动，移动力 +1、自机小队移动时无视地形的影响
逆さまの力	气力 130 以上发动，カウンタ－发动几率 +50%
断ち切る力	气力 130 以上发动，自机获得バリア・フィ－ルド效果
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超 A 级超能力	超能力 L9，每回合 SP 回复 10
ネゴシエイタ－	战斗后对手的气力 -3，修理费清算时技能持有者在场可免费
野性化	气力 130 以上发动，会心率 +20%，攻击时最终伤害 1.1 倍
战斗プログラム	最终命中率、回避率、会心率 +15%
远距离操作	气力 130 以上时，一回合一次可使用该指令将相邻我方单位变为未行动前的状态（消耗自机行动次数）
テレパシ－	气力 140 以上时，一回合一次可使用该指令对我方任一单位附加精神“必中”和“闪き”（不消耗自机行动次数）
物质转送	在リペアキット、プロペラントタンク、カ－トリッジ三种芯片中选择一个使用（即使没装备），一关只能使用一次
战斗モ－ド	气力 120 以上时可变化为バスタ－マシン 7 号
决战モ－ド	气力 140 以上时可变化为ダイバスタ－

PP 可习得技能

名称	效果	所需 PP
援护攻击	为邻接的同伴进行援护攻击，技能等级决定每回合援护的次数，小队支援攻击时机师有援护攻击的情况下伤害有加成，具体为剩余次数 ×5%	250
再攻击	自己的技量比对手高 20 时，可以自己对自己施行援护攻击	350
サポ－トアタック	援护攻击时必定会心，再攻击除外	300
援护防御	为同小队队友或邻接小队主机体进行援护防御，技能等级决定每回合援护的次数	250
SP アップ	最大 SP 随技能等级每级上升 5	100，每提升 1 级 +20
斗争心	出击时气力 +10	250
战意高扬	出击后每回合开始时气力 +3	250
气力 +（回避）	回避敌人的攻击时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力 +（命中）	命中敌人时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力 +（ダメ－ジ）	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力 +（坏灭）	我方击坠敌方小队时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力限界突破	气力上限变为 170	300
底力	随机体 HP 减少，命中率、回避率、会心率、防御力上升，效果随技能等级提升	40，每提升 1 级 +10
カウンタ－	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据技能等级与对手的技量差而定，作为副机体时不发动	40，每提升 1 级 +10
E セ－ブ	武器的消费 EN 变为 80%	300
B セ－ブ	武器的弹数变为 1.5 倍（小数点后面舍去）	300
见切り	气力 130 以上时最终命中率、回避率、会心率 +10%	250
ガ－ド	气力 130 以上时受到攻击的最终伤害变为 80%	250
マルチタ－ゲット	使用 ALL 武器时，对敌方小队两架机的伤害补正从 -25% 变为 -10%	350

名称	效果	所需 PP
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少，效果随技能等级提升	50，每提升1级+50
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP 低下”无效，气力 100 以下时精神脱力无效（作为副驾驶时不发动）	250
ヒット＆アウエイ	可攻击后再移动	300
ダッシュ	机体移动力 +1，气力 130 以上时 +2	350
修理スキル	修理的 HP 回复量变为 1.5 倍，使用范围加一格	300
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	350
パーツ供给	可以对自机小队和邻接小队的单位使用消费系强化部件	150
ハーフカット	被命中率在 30% 以下的攻击命中时，最终伤害变为 50%	250
ポジショニング	围攻补正在原来的基础上 +5%，敌人对自机的围攻补正无效	300
シングルアタック	ALL 武器攻击单体单位时伤害变为 1.1 倍	250
地形利用	自机所在格子的地形效果变为 2 倍	200
战术待机	以未行动的状态结束回合时，下回合自动使用精神“觉醒”和“加速”，同小队主机师 SP+5（作为副机体时不发动）	400

机体特殊能力一览

名称	效果
サイコフィールド	气力 130 以上发动，2000 以下伤害无效化，发动时消费 5 点 EN
Iフィールド	气力 110 以上发动，受到光线属性攻击时伤害减少 1500，发动时消费 10 点 EN
アクティブクローク	2000 以下伤害无效化，发动时消费 5 点 EN
VPS 装甲	受到光线属性以外攻击时的伤害减少 2000，发动时消费 15 点 EN
GN ソードビット	气力 110 以上发动，受到攻击时伤害减少 1500，发动时消费 20 点 EN
GN ホルスタービット	气力 110 以上发动，受到攻击时伤害减少 1500，发动时消费 20 点 EN
GN フィールド	2500 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN
イナーシャルキャンセラー	2000 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN
フィジカルリアクター	气力 130 以上发动，全属性伤害减轻 3000，发动时消费 20 点 EN
ピンポイントバリア	气力 110 以上发动，受到伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN
A.T. フィールド	气力 100 以上发动，3000 以下伤害无效化，同步率（シンクロ率）上升时效果提高，发动时消费 20 点 EN，但是对使徒的格斗攻击无效
绝对守护领域	气力 110 以上发动，4000 以下伤害无效化，发动时消费 30 点 EN
辐射障壁	气力 110 以上发动，受到伤害减少 1500，发动时消费 5 点 EN
ブレイズ・ルミナス	气力 105 以上发动，受到伤害减少 1500，发动时消费 5 点 EN
D・フォルト	1200 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN
修理装置	为自机小队或邻接我方单位回复 HP，有修理装置机体所在的小队每回合开始时 HP 回复 10%
补给装置	为自机小队或邻接我方单位回复 EN 和弹药，有补给装置机体所在的小队每回合开始时 EN 回复 10%
剑装备	一定几率发动“切拂”使对方特定攻击无效
盾装备	防御时伤害减少 60%，受到攻击一定几率发动“盾防御”减轻伤害
变形	可使用指令“变形”改变为其他形态
单分离	可使用指令“单分离”改变为其他形态，一旦使用无法回到原形态
合体	可使用指令“合体”将复数单位合体为一个单位
分身	气力 130 以上时发动，50% 的几率完全回避敌人攻击
真・ゲッタービジョン	气力 130 以上时发动，50% 的几率完全回避敌人攻击
ハイパージャマー	气力 130 以上时发动，30% 的几率完全回避敌人攻击
ジャミング机能	同小队内的单位最终命中率和回避率 +10%
バイオセンサー	气力 130 以上且ニュータイプ到达 LV5 时发动，机体能力强化
サイコ・フレーム	气力 130 以上且ニュータイプ到达 LV5 时发动，机体能力强化
月光蝶	气力 130 以上时发动，可消耗行动次数使用指令“月光蝶”将自机 10 格范围内的敌方单位 EN–300，自机 EN 全回复
NT–D システム	气力 130 以上发动，可使用指令“NT–D 发动”变为毁灭模式，模式持续时间为 5 回合
ゼロシステム	气力 130 以上发动，机师能力随气力上升而强化
サテライトシステム	サテライトキャノン系武器填充相关，回合倒数完后可使用サテライトキャノン系武器
トランザム	可使用“トランザム发动”指令强化机体能力，2 回合后解除，并且同关卡不能再次使用
アンビリカル・ケーブル	每回合开始时 EN 回复 50
暴走	被击坠时机体变为不受控制单位，无差别攻击敌我方
螺旋力发动	气力 130 以上时“HP 回复（小）”发动，并且攻击伤害会有螺旋力等级以及气力带来的加成
ECS	每关开始时获得精神指令“闪き”、“斗志”、“突击”的效果

名称	效果
ラムダ・ドライバ	气力 130 以上时发动，随气力提升，机体的“照准值”、“运动型”、“装甲值”上升，并且攻击伤害也得到提高
妖精の目	气力 130 以上发动，全武器附加“バリア贯通”效果、会心率 +30%、攻击伤害 1.1 倍
エレメントシステム	气力 130 以上时，主机师的能力值以 3 名机师中最高的那项为准
超能力增幅	机师的超能力等级每上升 1 级武器攻击力 +100
V コンシステム	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP 低下”无效化，气力 100 以下时精神脱力无效，“连续目标补正”和“围攻补正”的负面效果无效化
GAI モード发动	气力 140 以上时主角机可用指令“GAI モード”变为ジェニオン・ガイ形态，后期气力要求变为 120
スフィア发动	气力 140 以上时主角机可用指令“スフィア发动”变为ジェミニオン・レイ形态
いがみ合う双子	气力 150 以上时发动，关卡中所有我方机师技量 +10
悲しみの乙女	气力 150 以上时发动，关卡中所有我方机师回避 +10
痛みの狮子	气力 150 以上时发动，关卡中所有我方机师防御 +10
揺れる天秤	气力 150 以上时发动，关卡中所有我方机师命中 +10
オールキャンセラー	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP 低下”、“EN ▼”、“运动性▼”、“照准值▼”、“装甲值▼”无效化
EN 回复	自军回合开始时回复 EN，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
HP 回复	自军回合开始时回复 HP，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%

机体强化部件一览

名称	效果
ブースター	移动力 +1
メガブースター	移动力 +2
补助 ISC	移动力 +1，运动性 +10
マグネットコーティング	运动性 +10
惯性制御システム	运动性 +20
精密照准レンズ	照准值 +10
クエント制センサー	照准值 +20
スナイパーキット	会心补正 +20
高性能レーダー	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
脊髓反应コネクタ	照准值 +20，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
PMC サイト	照准值 +20，机体、武器的全地形适应变为 A，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
ハロ	移动力 +2，运动性、照准值 +25，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
チョバムアーマー	HP+500，装甲 +100
ハイブリッドアーマー	HP+1000，装甲 +150
超合金 Z	HP+1200，装甲 +250，我方行动时 EN 回复最大值的 10%
补助 GN ドライヴ	最大 EN+100，我方回合开始时回复最大 EN 的 10%
パラジウム・リアクター	最大 EN+150
バリア・フィールド	受到攻击的伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN
PMC モーター	气力 130 以上时发动，获得“分身”效果（50% 几率），受到攻击的伤害减少 1000，运动性 +20
勇者の印	运动性 +25、照准值 +25、会心补正 +25、装甲 +200
钢の魂	运动性 +30、照准值 +30、会心补正 +30、装甲 +250
SOL アーマー	最大 HP+1000、装甲 +200，敌人武器效果里“バリア贯通”和“サイズ差补正无视”以外的无效化
SOL クォーツ	武器、歌的攻击力 +300，除地图武器以及射程 1 以外的武器、歌射程 +2
フライトモジュール	机体、武器的空中地形适应变为 S，专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスターモジュール	机体、武器的宇宙地形适应变为 S
ランドモジュール	机体、武器的陆地地形适应变为 S，专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリューモジュール	机体、武器的海里地形适应变为 S，专用移动类型以外的单位可在海里移动
A-アダプター	机体、武器的全地形适应变为 A
S-アダプター	机体、武器的全地形适应变为 S
プロペラントタンク	自机 EN 回复 250，一关只能使用一次
カードリッジ	自机弹药全回复，一关只能使用一次
リペアキット	自机 HP 回复 6000，一关只能使用一次
スーパーリペアキット	自机的 HP、EN、弹药全回复，一关只能使用一次
郁绘のおやつ	主机师的 SP 回复 20，一关只能使用一次
わかめパン	主机师的 SP 回复 40，一关只能使用一次
アンドロメダ焼き	主机师的 SP 回复 60，一关只能使用一次
娘娘名物まぐろマン	主机师的 SP 回复 100，一关只能使用一次

名称	效果
アドレナリンアンプル	出击时气力 +5
サイキックリアクター	出击时气力 +10
カミナのサングラス	出击时气力 +20
F ボンバーのディスク	机师出击后每回合开始气力 +3
シェリルのディスク	主机师的 SP 每回合回复 10
ランカのディスク	击破敌机时获得 Z 芯片数变为 1.5 倍，不和其他同类效果重复
时狱の纹章	会心率 +30%，机体、武器的全地形适应变为 A
连狱の纹章	机师气力上限 +10，出击时气力 +10，复数装备时效果不重复
天狱の纹章	机师气力上限 +50，最大 SP+50，武器攻击力 +2000，复数装备时效果不重复
DG の牙	盾防御、切拂等几率事件的几率 +10%

合体攻击

合体攻击名称	参加机体・机师
ウルズ・ストライク R	ARX-7 アーバレスト（宗介）＋ M9 ガーンズバック（マオ）＋ M9 ガーンズバック（クルツ）
ガンマール・コンビネーション	スペースガンマール（ギミー）＋スペースガンマール（ダリー）
DYNAMITE EXPLOSION	VF-22S S ボーゲル Ⅱ F（ガムリン・メイン）＋ VF-19 改 F バルキリー（バサラ）
真シャインスパーク	真ゲッター1 ＋真ゲッタードラゴン
アヴソリュート・ノヴアビースト	ダンクーガノヴアマックスゴッド（使用方）＋ドラゴンズハイヴ
无敌コンビネーション	ダイターン 3 ＋ザンボット 3 ＋トライダ -G7
ツイン・ビーム・マグナム	ユニコーンガンダム（毁灭模式）＋バンシィ・ノルン（毁灭模式）
アクエリオン LOVE	ソーラーアクエリオン＋アクエリオン EVOL
イナズマダブルキック	バスターマシン 7 号＋バスターマシン 19 号
	ダイバスター＋バスターマシン 19 号

机体改造奖励

注：将机体能力每项改造到 5 段即可获得改造奖励。改造到 10 段可获得全改奖励，可在武器和机体的任一一个地形适应变为 S、移动力 +1、武器射程 +1、护罩消耗 EN 减半以及强化部件槽 +1 中任选一个为机体附加。

无敌超人珍宝 3

机体名	效果
ザンボット 3	夜晚和宇宙关卡时武器"ムーン・アタック"必定会心

无敌钢人泰坦 3

机体名	效果
ダイターン 3	运动性 +50

无敌机器人托莱达 G7

机体名	效果
トライダ -G7	武器"トライダー・セイバー"和"トライダー・バード・アタック"的射程 +2
シャトル	补给时对方机师的气力 +5

太阳使者 铁人 28 号

机体名	效果
铁人 28 号	白天和宇宙地图时获得"EN 回复（中）"效果
ブラックオックス	武器"ブラックオックス・アタック"的攻击力 +200、射程 +1
スペースロボ 7 号	武器"光の剑"攻击力 +300 并附带"サイズ差补正无视"效果

六神合体 Godmars

机体名	效果
ゴッドマーズ	EN+100、移动力 +2
コスモクラッシャー	移动力 +1、全武器攻击力 +300

装甲骑兵 Votoms

机体名	效果
スコープドッグ	移动力 +1，全武器会心率 +30
ベルゼルガ DT	武器"パイルバンカー"的弹数 +3，机体移动力 +1、运动性 +20
エルドスピーネ	运动性 +20、照准值 +300
オーデルバックラー	武器"パイルバンカー"攻击力 +20、射程 +1

超时空世纪奥加斯

机体名	效果
オ－ガス	移动力 +1，武器“一齐射击”的射程 +2、弹数 +2

机动战士 Z 高达

机体名	效果
Z ガンダム	特殊能力“バイオセンサ－”发动时机师能力 +10
ガンダム Mk－Ⅱ	武器“ロング・ライフル”的攻击力 +300
メタス	获得特殊能力“补给装置”
キュベレイ	“ニュ－タイプ”专用武器的攻击力随ニュ－タイプ技能等级上升

机动战士高达 逆袭的夏亚

机体名	效果
ジェガン	武器“ビ－ム・ライフル”的攻击力 +300
リ・ガズィ	移动力 +1，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
ν ガンダム	“ニュ－タイプ”专用武器的攻击力随ニュ－タイプ技能等级上升
サザビ－	“ニュ－タイプ”专用武器的攻击力随ニュ－タイプ技能等级上升
ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）	武器“ファンネル”的弹数 +4、会心率 +25
ヤクト・ド－ガ（クエス）	武器“ファンネル”的弹数 +4、命中值 +30
α・アジ－ル	移动力 +1、装甲值 +500

机动新世纪高达 X

机体名	效果
ガンダム DX	武器“G ファアルコン连携攻击”攻击力 +200、弹数 +2

新机动战记高达 W 无尽的华尔兹

机体名	效果
ウイングガンダムゼロ	特殊能力“ゼロシステム”强化
ガンダムデスサイズヘル	“ハイパ－ジャマ－”无气力限制、全武器的会心率 +20
ト－ルギスⅢ	移动力 +2
ト－ラス	运动性 +15，武器“ビ－ムライフル”可移动后使用
ガンダムヘビ－ア－ムズ改	运动性 +15，全武器弹数 1.5 倍
ガンダムサンドロック改	装甲值 +300，获得特殊能力“补给装置”
アルトロンガンダム	武器“ドラゴンハング”的射程 +2
サ－ペント	照准值 +15，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1

∀ 高达

机体名	效果
∀ ガンダム	最大 EN+100

机动战士高达 SEED DESTINY

机体名	效果
デスティニ－ガンダム	最大 EN+80、全武器会心率 +30
ストライクフリ－ダムガンダム	运动性 +15，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1

机动战士高达 00 先驱者的觉醒

机体名	效果
ダブルオ－ライザ－	最大 EN+100
ダブルオ－クアンタ	最大 EN+100
ガンダムサバ－ニャ	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
ガンダムハル－ト	移动力 +1、全武器可移动后使用
ラファエルガンダム	特殊能力“GN フィ－ルド”的效果 +400、最大 EN+50
プトレマイオス 2 改	发动トランザム时全武器可移动后使用
GN－X Ⅳ	移动力 +1、运动性 +15
ブレイヴ	武器和机体的地形适应变为“宇 S”和“空 S”

飞跃巅峰

机体名	效果
ガンバスタ－	特殊能力“イナ－シャルキャンセラ－”的消费 EN−5

超时空要塞 7

机体名	效果
VF−19 改 F バルキリ－	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
VF−22S S ボ－ゲルⅡ F	移动力 +1、全武器攻击力 +200

机动战士高达 UC

机体名	效果
ユニコーンガンダム	移动力 +1、运动性 +15、最大 EN+80
FA・ユニコーンガンダム	移动力 +1、运动性 +15、最大 EN+80
バンシィ・ノルン	移动力 +1、运动性 +15、最大 EN+80
デルタプラス	移动后可变形
リゼル	武器“メガ・ビーム・ランチャー”的攻击力 +200、命中值 +20
ロト	修理时的 HP 回复量变为 2 倍
ジェガン（UC）	照准值 +30、运动性 +10
ジェスタ	武器“ビーム・ライフル”的攻击力 +200
ネエル・アーガマ	武器“ハイパー・メガ粒子炮”的消费 EN-30、必要气力 -10
クシャトリヤ	“ニュータイプ”专用武器的攻击力 +200、会心率 +10
バイアラン・カスタム	全武器攻击力 +200
ジュアッグ	全武器攻击力 +300、命中率 +20

飞跃巅峰 2

机体名	效果
イスヌフ	格斗武器の攻击力 +200
バスターマシン 19 号	格斗武器の攻击力 +200、EN+50
ヴァンセット	武器“バスターメガテック PK”的攻击力 +200、射程 +1
キャトフヴァンディス	武器“バスタースマッシュ（全体）”的攻击力 +200、消费 EN-10
EVO-4	运动性 +15、装甲值 +300
バスターマシン 7 号	特殊能力“フイジカルリアクター”的消费 EN 变为 5
ダイバスター	特殊能力“フイジカルリアクター”的消费 EN 变为 5

剧场版 超时空要塞 F

机体名	效果
VF-25F メサイア F・TP（アルト）	武器和机体的地形适应变为“空 S”
VF-25 メサイア F・TP（ミシエル）	武器“スナイパーライフル（精密射击）”的射程 +2，并增加“运动性▼”效果
RVF-25 メサイア F（ルカ）	特殊能力“ジャミング机能”的效果对邻接的我方单位也有效
VF-25S メサイア F・TP（オズマ）	运动性 +20、照准值 +20、装甲值 +200
クアドラン・レア	武器“インパクト・カノン”的攻击力 +200、射程 +1
VB-6 ケーニッヒモンスター -S	武器“一齐射击”的弹数 +2，机体装甲值 +400
マクロス・クォーター	机体搭载时的回复量变为 100%，并且搭乘机体的气力不会下降
YF-29デュランダルF・SP(アルト)	武器和机体的地形适应变为“宇 S”和“空 S”
VF-27γ ルシファ -F・SP(ブレラ)	运动性 +20、移动力 +1、会心率 +30

真盖塔 世界最后之日

机体名	效果
ブラックゲッター	武器的地形适应变为全 S
真ゲッター1	移动后可变形
真ゲッタードラゴン	我方回合开始时邻接自军单位 EN 回复 40

真魔神 冲击！ Z 篇

机体名	效果
マジンガ -Z	装甲值 +300、EN+50
ビューナス A	特殊能力“修理装置”的范围 +2
ボス・ボロット	特殊能力“补给装置”的范围 +1
ゼウス神	HP 回复和 EN 回复变为“大”

地球防卫企业 Dai Guard

机体名	效果
ダイ・ガード	武器“グレートノットパニッシャー”的攻击力 +200、弹数 +1

全金属狂潮

机体名	效果
M9 ガーンズバック（マオ）	特殊能力“ジャミング机能”的效果对邻接的我方单位也有效
M9 ガーンズバック（クルツ）	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
ARX-7 アーバレスト	特殊能力“ラムダ・ドライバ”强化
ARX-8 レーバテイン	特殊能力“ラムダ・ドライバ”强化，出击时アル的 SP+15
M9D ファルケ	运动性 +15，武器“クリムゾン・エッジ”的攻击力上升
サベージ（クロスボウ）	武器“HEAT ハンマー”的攻击力 +300、射程 +1
トゥアハー・デ・ダナン	移动力 +1、全武器攻击力 +300
ボン太くん	全武器附加“气力低下”效果

The Big O

机体名	效果
ビッグオー	武器“プラズマ・ギミック”可移动后使用
ベック・ビクトリー・デラックス	最大 HP+2000、装甲值 +300、获得特殊能力“修理装置”

创圣的大天使 EVOL

机体名	效果
アクエリオン EVOL	最大 HP+1500、EN+50

创圣的大天使

机体名	效果
アクエリオン	特殊能力“エレメントシステム”的发动气力变为 120

[illegible]装机攻断空我 Nova

机体名	效果
ダンク－ガノヴァマックスゴッド	装甲 +200、最大 EN+80
ドラゴンズハイヴ	移动力 +1、EN 回复（小）

天元突破红莲螺岩

机体名	效果
グレンラガン	最大 EN+100、全武器会心率 +20
超银河ダイグレン	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1，机体装甲值 +200
超银河グレンラガン	最大 EN+100、全武器会心率 +20
天元突破グレンラガン	最大 EN+100、全武器会心率 +20
スペ－スガンマ－ル（ギミ－）	武器“ガンマ－ルグレイブ”的攻击力 +200、射程 +1
スペ－スガンマ－ル（ダリ－）	武器“ガンマ－ルグレイブ（射击）”的攻击力 +200、射程 +1
スペ－スヨ－コ W タンク	武器“ミサイル—齐发射”可移动后使用

新世纪福音战士 新剧场版

机体名	效果
エヴァンゲリオン初号机	特殊能力“A.T. フィ－ルド”的效果 +400
エヴァンゲリオン零号机（改）	移动力 +1、最大 HP+500、装甲值 +200
エヴァンゲリオン 2 号机	全武器弹数 1.5 倍
エヴァンゲリオン改 2 号机 γ	全武器攻击力 +200
エヴァンゲリオン 8 号机	照准值 +30、除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
エヴァンゲリオン第 13 号机	武器“防御ユニット”的攻击力 +200
エヴァンゲリオン Mark.09	自军回合开始时 HP 回复 50%

Code Geass 反叛的[illegible]修

机体名	效果
蜃气楼	武器“扩散构造相转移炮（全体）”的攻击力 +300
红莲圣天八极式	武器“辐射波动机构”的攻击力 +300
ランスロット・アルビオン	武器“MVS 二刀流”的攻击力 +300
ランスロット・フロンティア	武器“ヴァリス・フルパワ－”的攻击力 +300

翠星之加尔刚蒂亚

机体名	效果
チェインバ－	战斗过的敌方小队到下回合为止附加精神“分析”
ラケ－ジ・ユンボロ	装甲值 +300、移动力 +1、全武器攻击力 +300

原创

机体名	效果
ジェニオン	移动力 +1、EN 回复（小）
ジェニオン・ガイ	移动力 +1、EN 回复（小）
ジェミニオン・レイ	移动力 +1、EN 回复（小）
バルゴラ・グロ－リ－S	移动力 +1、EN 回复（小）
ガンレオン・マグナ	移动力 +1、EN 回复（小）
リ・ブラスタ T	移动力 +1、EN 回复（小）
DEM 输送舰	最大 HP+1500、装甲值 +200
ソ－ラリアン	HP 回复（小）

机师 ACE 奖励

注：ACE 的要求击坠数为 80。

[illegible]

机师名	效果
胜平	敌方回合时给攻击伤害 1 2 倍，受到伤害 0 9 倍

[illegible]

机师名	效果
万丈	过关时资金 +30000

[illegible]

机师名	效果
ワッ太	特殊技能“社长”的效果变为 2 倍
柿小路	过关时获得 1 个“郁绘のおやつ”

[illegible]

机师名	效果
正太郎	技量 +10、移动力 +1、命中率 +10%、回避率 +10%
ブラックオックス	所有精神指令消费 SP–5
グ－ラ	精神“友情”消耗 SP 变为 20

[illegible]

机师名	效果
タケル	特殊技能“超能力”变为“超 A 级超能力”
ケンジ	コスモクラッシャ－的机师出击时 SP+10

[illegible]

机师名	效果
キリコ	HP 在 30% 以下时发动特殊技能“异能生存体”
シャッコ	支援攻击伤害 1.4 倍
テイタニア	同小队或邻接我方单位中有キリコ时，攻击伤害 1.1 倍，受到伤害 0.7 倍

[illegible]

机师名	效果
桂	同小队或邻接我方单位每有一个女性机师时，各能力 +3

[illegible]

机师名	效果
カミーユ	反击时攻击伤害变为 1.2 倍，会心率 +20%
エマ	支援攻击和援护攻击 1.2 倍
ファ	所有精神指令消费 SP–5
フォウ	特殊能力“强化人间”变为“ニュータイプ”，等级 +1
カツ	精神“かく乱”消耗 SP 变为 40
ハマーン	连续目标补正效果无效，受到伤害 0.8 倍

[illegible]

机师名	效果
ガロード	出击时气力 +10，击坠敌人时获得资金 1.5 倍

[illegible]

机师名	效果
ロラン	出击时 SP 最大

[illegible]

机师名	效果
シン	移动力 +1，特殊技能“SEED”气力 110 以上就可发动
キラ	回避率 +20%，特殊技能“SEED”气力 110 以上就可发动

[illegible]

机师名	效果
刹那	“イノベイター”的 SP 回复效果在原基础上 +5（共 10）
ロックオン	会心率 +20%、全体攻击伤害 1.1 倍
アレルヤ	回避率 +20%、自机小队移动力 +1
ティエリア	气力 130 以上时，战斗过的敌方小队到下回合为止附加精神“分析”
スメラギ	特殊技能“パーツ供给”的效果延伸到指挥范围内
コーラサワー	气力 120 以上时每回合开始自动使用“幸运”
グラハム	攻击处于地形“空”或“宇”的敌人时命中 +20%、攻击伤害 1.1 倍

[illegible]

机师名	效果
ノリコ	气力 170 以上时使用“奇迹”，效果为同时发动爱、勇气、魂、斗志、觉醒、狙击、突击、铁壁、集中（一关限一次）

[illegible]

机师名	效果
ノノ/バスターマシン 7 号	出击时气力 +10、精神指令“努力”、“根性”的消费 SP–5（努力 10、根性 15）
ラルク	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力 +3
ニコラ	特殊技能“远距离操作”的效果范围 +1
チコ	所属小队以及邻接我方小队的命中率 +10%、回避率 +10%

[illegible]

机师名	效果
アムロ	ニュータイプ专用武器射程 +1、技量 +20
ハサウェイ	精神指令“热血”变为“爱”
シャア	特殊技能“ニュータイプ”的等级 +1、技量 +20
ギュネイ	气力 130 以上时每回合开始自动使用“直感”
クェス	精神指令“觉醒”消费 SP 变为 50

[illegible]

机师名	效果
ヒイロ	移动力 +1，ゼロシステム在气力以上时 110 就能发动
デュオ	回避率 +20%、会心率 +20%
トロワ	全体攻击的伤害 1.2 倍
カトル	我方回合开始时、自机小队和邻接我方单位的气力 +3
五飞	气力 130 以上时每回合开始自动使用“不屈”
ノイン	精神指令“激励”消费 SP 变为 25
ヒルデ	出击时 SP+20
ゼクス	出击时我方全体小队使用“加速”

[illegible]

机师名	效果
バナージ	ユニコーンガンダム（デストロイモード）模式时入手 PP 变为 1.2 倍
リディ	自机小队获得经验值、资金 1.2 倍
オットー	指挥范围内的我方受到伤害 0.9 倍
マリーダ	气力 130 以上时每回合开始自动使用“集中”
ブライト	我方回合开始时指挥范围内的我方单位气力 +3
コンロイ	所属小队受到伤害 0.8 倍，命中率 +20%
ナイジェル	所属小队命中率 +20%、回避率 +10%、会心率 +10%

[illegible]

机师名	效果
バサラ	出击时歌能量 +20000
ガムリン	自机小队回避 +20%、命中 +15%

[illegible]

机师名	效果
アルト	移动后可变形，机体附加特殊能力“分身”
ミシェル	同小队有女性机师时会心率 +30%
ルカ	精神指令“分析”和“かく乱”消费 SP–10
オズマ	自机小队机师受到バサラ的歌的效果 2 倍，回避率 +15%
クラン	地图上有ミシェル时会心率 +30%
カナリア	自机小队机体除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
ジェフリー	指挥范围内的我方单位命中率 +15%
ブレラ	敌方回合时给攻击伤害 1.2 倍，回避率 +15%

机师名	效果
龙马	气力 170 以上时攻击伤害 1.3 倍
隼人	气力 150 以上时回避率 +40%
弁庆	气力 150 以上时受到伤害 0.7 倍
号	气力 130 以上时每回合开始 SP 回复 10

机师名	效果
甲儿	气力 130 以上时攻击伤害 1.2 倍
さやか	修理的 HP 回复量变为 2 倍
ボス	精神指令“气合”变为“气合 +”
ゼウス	我方回合开始时，自机小队 SP+5、气力 +3

机师名	效果
赤木	特殊技能“底力”发动时，移动力 +1、攻击伤害 1.1 倍

机师名	效果
ロジャー	特殊技能“ネゴシエイター”的气力降低效果变为 –5
ベック	特殊技能“强运”变成“天才”

机师名	效果
宗介	全能力 +10
マオ	指挥范围内的我方会心率 +20%、命中率 +10%
クルツ	对女性的攻击伤害 0.9 倍，对男性的攻击伤害 1.1 倍
クルーゾー	精神指令“斗志”消费 SP 变为 20
テッサ	指挥范围内的我方单位获得经验值和资金 1.2 倍
ボン太くん	战斗过的对手气力 –5

机师名	效果
アマタ	自机小队全机体获得“重力干涉”效果
カイエン	自机小队全机体获得“绝望予知”效果
ゼシカ	自机小队全机体获得“冲击力”效果
ミコノ	自机小队全机师获得“系ぐ力”效果
アンディ	自机小队全机体获得“穴堀力”效果
モロイ	自机小队全机体获得“脆弱力”效果
MIX	自机小队全机体获得“空间补填”效果
ユノハ	自机小队全机体获得“光学透过”效果
サザンカ	“腐食力”效果范围 +1
クレア	我方回合开始时，地图上的我方单位气力 +2
カグラ	“カウンター”发生时攻击伤害变为 1.1 倍
ジン	“断ち切る力”的伤害减轻效果变为 1500

机师名	效果
アポロ	出击时气力 +20

机师名	效果
葵	特殊技能“野生化”发动时使用“觉醒”（一关限一次）
F.S.	我方回合开始时指挥范围内的我方单位 SP+2

机师名	效果
シモン	特殊技能“螺旋力”变为“螺旋力∞”
ダヤッカ	精神指令“爱”消费 SP 变为 50
ギミー	和ダリー组队时，攻击伤害 1.2 倍、受到伤害 0.8 倍
ダリー	和ギミー组队时，攻击伤害 1.2 倍、受到伤害 0.8 倍
ヨーコ	自机小队机体除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1

机师名	效果
シンジ	出击时シンクロ率 +25
アスカ	出击时气力 +10、精神指令“突击”消费 SP 变为 20
マリ	援护攻击伤害 1.2 倍，参加援护攻击时气力 +5
レイ	A.T. フィールド的伤害无效上限变为 3300

机师名	效果
ゼロ	使用“战术指挥”时，效果范围内每有 1 个我方小队获得 3 点 PP
カレン	自机小队机体的格斗武器伤害 1.1 倍
スザク	特殊技能“ギアスの咒缚”无发动限制
C.C.	气力 130 以上时自机小队机师全能力 +10

机师名	效果
ヒビキ	气力 130 以上时伤害 1.1 倍、移动力 +1
セツコ	自己所属小队以及邻接我方单位攻击伤害 1.1 倍
ランド	使用指令“修理”时 PP+5
クロウ	所属小队获得资金和 Z 芯片 1.2 倍
トライア	精神“分析”的 SP 消费变为 15

机师名	效果
レド	获得经验值 1.2 倍，升级时、每击坠 10 机时 PP+5
ラケージ	气力 150 以上时使用“爱”（一关限一次）

全关卡攻略

连狱篇

第1话

翠の地球

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.任一我方机体被击坠

SR点获得条件
3回合内敌全灭，且アドウェント击坠5机以上

可获得强化部件	
名称	对应敌机
プロペラントタンク	アンゲロイ
リペアキット	アンゲロイ

攻略要点 敌人非常弱，不过会优先攻击ブルー，因此第一回合先让アドウェント往下冲，然后用反击来逐一干掉敌人。

第2话

乙女の祈り

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.セツコ被击坠 2.敌人侵入街道

SR点获得条件
4回合内过关

可获得强化部件	
名称	对应敌机
ブースター	デイモーン

攻略要点 一开始セツコ使用精神"集中"往上冲，将敌人消灭一部分后发生剧情，下方出现敌我方增援。下方敌人略强，但依然很难命中我方，很轻松就能过关，之后セツコ加入。

第3话

驱け抜ける狮子

胜利条件	1.シャウラス撤退或击坠
败北条件	1.ランド被击坠

SR点获得条件
击坠シャウラス（シャウラス的HP在5000以下时会撤退）

可获得强化部件	
名称	对应敌机
ランドモジュール	エイクロス

攻略要点 ランド本身机体相当耐打，而且还带修理，大胆压上就可以了。シャウラス的HP有9000，首先设法削减到接近5000，然后用ランド主攻，配合アドウェント的援护攻击，顺便还可以让另外两名队员去包夹，打掉5000不在话下。过关后ランド加入。

第4话

天秤の皿の上

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.クロウ被击坠

SR点获得条件
过关时任意一名机师击坠敌机5架以上

可获得强化部件	
名称	对应敌机
カートリッジ	アクシオ・バーグラー

攻略要点 SR点获得条件自然是用クロウ来完成比较简单。初期敌人很弱，不过第三回合开始后会自动全灭，之后下方出现新的敌人。这批敌人能力要高不少，推荐加个集中会比较安全。之后我方增援会出现，接下来就是清场的节奏了。过关之后クロウ加入。

第5话

スフィアを追う者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠

SR点获得条件
4回合内敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
スナイパーキット	？？？

攻略要点 比较简单的一关。将初期敌人全灭后拿到SR点，之后基地中部会出现新的敌人。这批敌人的能力要强一些，不过也不是我方对手，全灭之后过关。

第6话 脱走者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠

SR点获得条件
3回合内击坠10架敌机

可获得强化部件	
名称	对应敌机
アドレナリンアンプル	？？？

攻略要点 尽管一开始サルディアス处于被追击的状态，但事实上大叔自身和机体都不弱，完全可以反过来吊打敌人。满足SR点获得条件后下方会出现大批敌人，同时我方援军出现，推荐这一回合事先挂好精神进行迎击。过关后サルディアス和オリオン加入。

第7话 ターミナル・ベース攻防战

胜利条件	1.4回合内クロウ达到目的地
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.クロウ被击坠 3.迎来第5回合

SR点获得条件
达成胜利条件时敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
A-アダプター	シャウラス

攻略要点 本关终于可以组成双机小队了。敌方每回合会随机攻击我方两个小队，加上SR点获得条件的限制，玩家必须全力进攻。到达目的地后发生剧情，之后我方全员的HP、EN、弹药都会加满，之后清掉新出现的敌援军即可过关。

本关过后クラウディア加入。

第8话 尸魂の徒

胜利条件	1.击坠尸逝天 2.迎来第5回合
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
将尸逝天的HP削减至99999以下

可获得强化部件	
名称	对应敌机
フライトモジュール	グラーティア

攻略要点 尸逝天的实际HP是124000，削减至99999以下不算难事，但仍需预留两回合比较保险。尸逝天的特殊能力“沉默の巨蟹”是气力140以上时身边十格范围内的我军不能回复SP，需要特别留意。

开战后首先全军压上积攒气力和TT槽，尸逝天拥有范围很广的地图炮，请注意做好标记。活用セツコ的极限突破配合アドヴェント超长的援护效果一流。达成SR后战斗不会结束，此时杂鱼机应该也被反击清得差不多了，全军撤离尸逝天的攻击范围就行了。

第9话 悲しみの乙女、再び

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.セツコ被击坠

SR点获得条件
3回合内敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
高性能レーダー	シャウラス

攻略要点 本关セツコ强制出击，她的小队有一个空位，记得安插队员进去。本关的SR点获得条件可谓没有难度，全军压上敌全灭即可。但拿到SR之后会发生剧情，同回合内我方全员（包括母舰）自动进入基地，然后受到大批敌人的围攻，同时气力减到50。因此最好是在我方回合时拿到SR点，这样能事先用精神抵挡一下。接下来需要快速消灭敌人，消灭掉一定数量之后就会发生剧情，セツコ换乘机体（新机体继承此前机体的改造），同时我方全员气力MAX，セツコ更是气力达到200，然后就是毫无悬念的虐杀了。

第10话 傷だらけの獅子、荒野に吼える

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ランド被击坠

SR点获得条件
在没有一架敌机侵入城镇的情况下敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
メガブースター	グローティア

攻略要点 本关出击前首先要编成，尽管出击队伍是强制的，但副机默认是空缺的，务必要编上。一开始的战斗主要就是枪打出头鸟，谁靠近城镇就要优先消灭，可以将光标移动到敌人位置上看其移动范围。要特别注意下方的敌人。

全灭初期敌人后发生剧情，ランド换乘ガンレオン・マグナ，同时上方追加 4 队敌人。轻松搞定过关。

第11话 揺れる天秤、揺れない意志

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.クロウ、クラヴィア任一人被击坠

SR点获得条件
4回合内将尸逝天以外的敌人全灭后 再把尸逝天的HP削减至99999以下

可获得强化部件
无

攻略要点 由于我方有了强力机体，这次的战斗难度要低不少。SR 点获得条件要在 4 回合内完成，并不是一件困难的事情。第一回合大举压上就能用反击干掉不少敌人，杂鱼全灭之后尸空会主动靠近，这时我方用援护和极限突破的话可以在一回合内达成 SR 点获得条件，完全不给尸逝天出手的机会。尸逝天依然是 124000 的 HP。

达成 SR 点获得条件之后发生剧情，之后クロウ换乘リ・ブラスタT，尸空会跑到地图左上方。这时胜利条件变为把尸逝天的 HP 削减至 99999 以下。尸逝天依然会主动靠近，摆好阵形一波带走即可。

第12话 誓いの决战

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.任一我方机体被击坠

SR点获得条件
5合回内敌全灭

可获得强化部件
无

攻略要点 比较简单的一关，我方顺着有利地形往上推进即可，敌人会自动冲上来送死。リ・ブラスタT有范围不错的地图炮，可以多加利用。完成 SR 点获得条件后发生剧情，サルディアス和クラウィア离队，此前花在这两位的机体上的钱会全部退还。

第13话 迫る猛毒

胜利条件	1.击坠シャウラス・リーダー 2.迎来第6回合
[illegible]	1.我方任意机体被击坠

SR点获得条件
我方任意一名机师击坠敌机7架以上

可获得强化部件	
名称	对应敌机
スーパーリペアキット	シャウラス・リーダー

攻略要点 虽然剧情上我方被敌人重兵包围，但实际上敌人兵力并不多。上、左、右三个方向各派遣一机即可击破。5 回合内足够将敌全灭。BOSS 的实力并不强，如果改造过武器的话，我方三机一回合内加反击可以确保打掉。

第15话 时の牢狱で

胜利条件	1.击坠ジェミニア
[illegible]	1.我方任意机体被击坠

SR点获得条件
5回合内击坠ジェミニア

可获得强化部件	
名称	对应敌机
[illegible]勇者の印	ジェミニア

攻略要点 ジェミニア的 HP 只有 46000，但有 2 回行动能力，比较讨厌，第一回合保持在其射程外，这样可少挨一次打。之后就尽量靠近他呈十字作战，这样能避免受到 ALL 攻击和地图炮。本关的最佳局面就是ジェミニア行动时两次都打用了"必中"的ランド，这样的话一回合消掉近两万 HP 是不在话下的，而且还不会有被击坠的危险。击坠ジェミニア之后过关，剩下的杂鱼可打可不打。

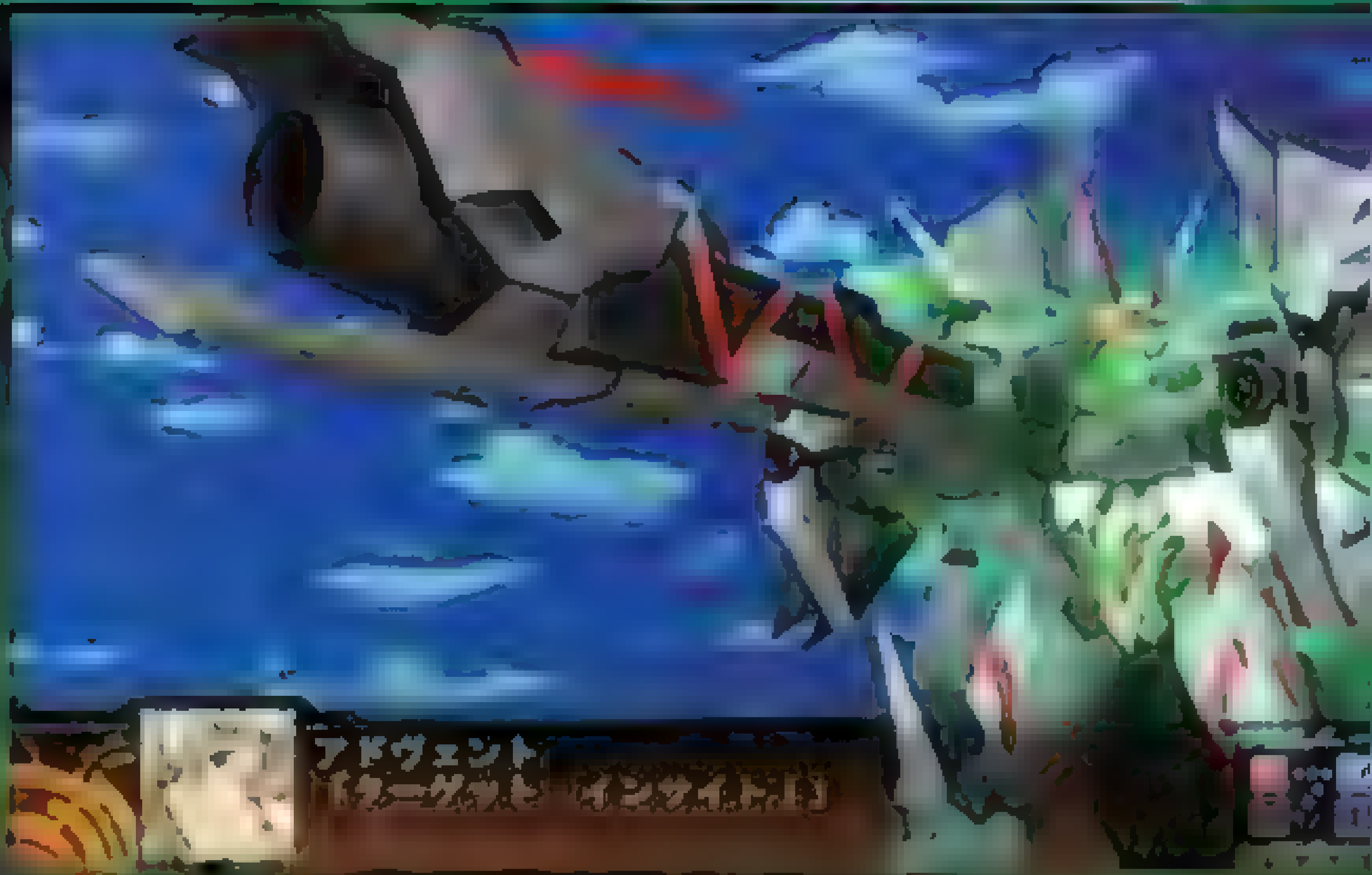
最终话 死斗の果てに

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.セツコ、ランド、クロウ任一被击坠

SR点获得条件
无

可获得强化部件
无

攻略要点 《连狱篇》的最终话，一开始全是杂鱼机，数量降到一定程度后，会出现3台敌机增援，胜利条件改为击坠アン・アーレス。这又是一个有地图武器和2回行动的BOSS，先不用管他，他会瞬间冲下来，之后迅速贴边站位，就可以封印其最麻烦的地图炮。干掉アン・アーレス之后虽然还有神展开，但已经没有战斗，因此全力将他击破即可。



天狱篇

流程表

话数	名称		
序章第1话	时狱の果てに		
序章第2话	地球绝对防卫线		
第1话	新地球皇国		
第2话	守るべきもの		
第3话	新世界への扉		
分支	ヒビキは翠の地球の部队に编成（A路线）	ヒビキは苍の地球の部队に编成（B路线）	
第4话	もう一つの地球	宇宙と大地の狭间	
分支	无	北米に降下する（B路线1）	日本に降下する（B路线2）
第5话	翠の大海原	北米战线、波高し	新たなる战场
第6话	漂流者	ジオンの未来	トウキョウ攻防战
第7话	无赖の女帝	オーティス基地攻略战	严岛の奇迹
第8话	旅立ちの日	毒针	第2次トウキョウ攻防战
	无	B路线合流	
第9话	战いの大地	平和への晓	
第10话	蝎の毒、蝶の毒	赤い彗星の影	
第11话	出击、トップレス！	プラント动乱	
第12话	憎しみの翅、爱しさの翼		
第13话	大气圈突入		
第14话	アルカトラズ大脱走		
第15话	决战、ラース・バビロン！		
第16话	终わる世界		
分支	この场を脱出する（A路线）		宗介を救出する（B路线）
分支	マクロス・クォーターの周辺を确认する（A路线1）	ドラゴンズハイヴの周辺を确认する（A路线2）	无
第17话	银河の海	饥える破坏魔	败走
第18话	禁断の惑星	果てなき破坏の化身	孤影
第19话	大いなる意思	裂ける次元	怒りのナムサク
第20话	未知なる恐怖	导く者	ザ・リターンマン
	A路线合流		无
第21话	ジュピター・クライシス		遭遇
第22话	マーズ・エンカウント		再会の火の星
第23话	最后の来访者		
第24话	一筋の光明		
第25话	特异点の使命		
分支	本队を中央大陆へ向かわせる（A路线）	本队を残されの海へ向かわせる（B路线）	
第26话	辉けぼくらの星	深海の秘密	
第27话	地上に降りた太阳	野望の岛	
第28话	暗の兄、光の弟	翠の海の明日	
第29话	猛攻のストラウス	深渊よりの目觉め	
第30话	暗の中の真实		

话数	A路线	B路线	C路线
第31话	憎しみと悲しみと		
第32话	太极		
第33话	黑历史の暗		
第34话	复活の日		
第35话	1万2000年を越えて		
分支	日本防卫队に配置（A路线）	ネオ・ジオン牵制队に配置（B路线）	アマルガム追迹队に配置（C路线）
第36话	归ることなき故乡	宇宙の神	世界への挑战
第37话	光の魔神	暗暗のリディ	神への诱い
第38话	永远の战士	ハマーンのためらい	幻影
第39话	受け继がれる牙	想いと力の向かう先	歪む因果
第40话	光と暗の向こうに	赤い彗星の未来	迫るクロス・オブ・ワールド
第41话	ずっと、スタンド・バイ・ミー		
第42话	炎		
分支	シンジの所へ向かう（A路线）	クロウの所へ向かう（B路线）	シャアの所へ向かう（C路线）
第43话	闭じた世界	永远の圣王国	BEYOND THE DEMENSION
第44话	宿命を越えて		
第45话	虹の彼方に		
第46话	守るべき未来		
第47话	决战の地へ		
第48话	燃える地球		
第49话	宇宙に响く声		
第50话	星の向こうに		
第51话	运命への出航		
分支	本队を真ゲッタードラゴンの救援に回す（A路线）	本队をマクロス・クオーターの救援に回す（B路线）	
第52话	神に导かれし者	崩坏へのスタンピード	
第53话	歪んだ进化	爱憎のラビリンス	
第54话	闪光！！ 次元の果て！	爱する翼	
第55话	死斗の银河		
第56话	觉醒		
分支	希望は残っている（A路线）	绝望しかない（B路线）	
第57话	真化、その意味	终焉の宇宙	
第58话	哀しき墓守		
第59话	邪神降临		
第60话	永远へ		
第61话	黑い太阳		
最终话	果てなき世界		

序章 1

时狱の果てに

胜利条件	1.敌全灭 2.迎来第三回合
[illegible]	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
无

可获得强化部件
无

攻略要点 和《时狱篇》最后的预告关卡一样，敌人并不强，敌全灭或迎来第三回合都可过关，玩家可以拿来练练手。



序章 2

地球绝对防卫线

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠アンゲロイCAN【尸刻】（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
无

可获得强化部件
无

攻略要点 初期也和序章1差不多，全灭第一批敌人后，地图北面会出现敌增援。增援的敌人要稍强一些，而且多是双机小队单位，可多用ALL武器或分散攻击来打，最后的尸刻就用超级系的必杀技加极限突破击破。

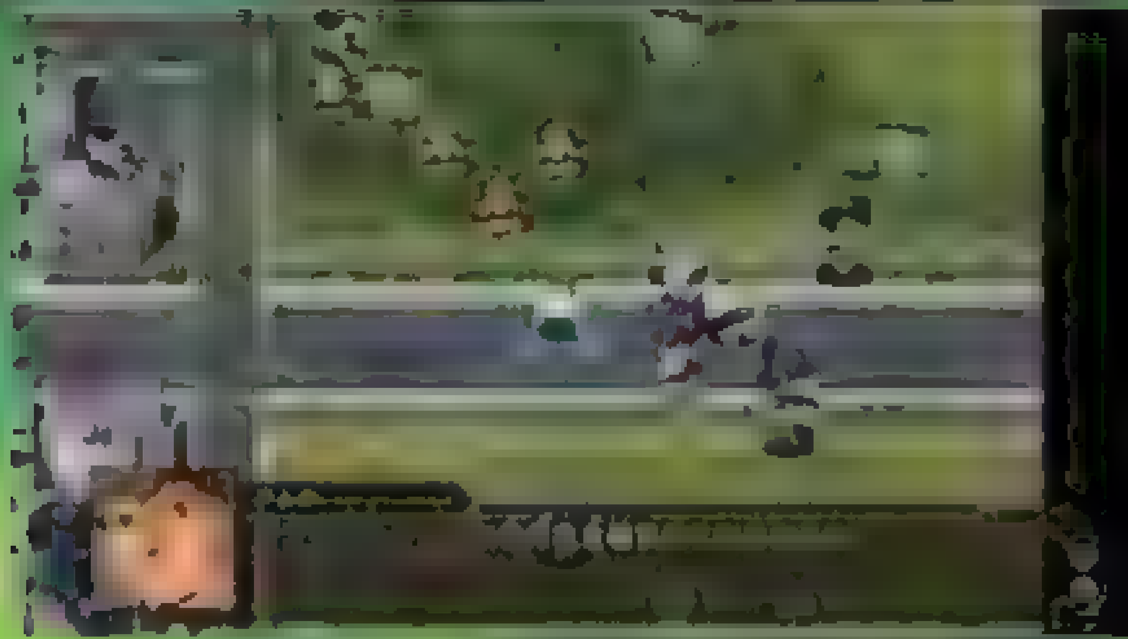
第1话 新地球皇国

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.主角被击坠 2.我方战舰被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
3回合内敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
リペアキット	グラ-ディア

攻略要点 初期只有主角，由于SR点要求3回合内全灭初期敌人，所以一开始就得让主角冲进敌阵，优先攻击距离远和HP多的敌机，近距离的敌机就靠反击来打。完成SR点条件后双方增援登场，就没什么难点了，正常攻略即可。



第2话 守るべきもの

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.宗介、マオ、クルツ、主角任一被击坠 3.シンジ或レイ被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
过关前战术连携累积到最大

可获得强化部件	
名称	对应敌机
郁绘のおやつ	RK-92サベ-ジ
スクリユ-モジユ-ル	Zy-98シャドウ
A-アダプタ-	ベヒモス

攻略要点 这关的SR点条件要求把Combo累积到最大，最快的方法就是连续击坠5个小队的敌机。本作的Combo提升条件有所放宽，Combo中间插入待机、修理或补给等行动都被允许，不过攻击没击破敌机或双机小队里打剩下一架敌机仍然不算，会导致Combo减少，所以对付双机小队时最好活用ALL武器或分散攻击。击坠一定数量的敌机后触发剧情，宗介、クルツ、マオ习得合体攻击，同时我方增援于地图左侧登场，接下来敌全灭就可过关，注意最后的BOSS有护罩，推荐用极限突破来打。

第3话 新世界への扉

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠第10使徒（敌方增援登场后） 3.EVA初号机登场后5回合内击破第10使徒（我方增援登场后）
[illegible]	1.我方任任意机体被击坠 2.我方战舰或シンジ被击坠（我方增援登场后） 3.EVA初号机登场后经过5个回合（我方增援登场后） 4.新地球皇国击坠第10使徒（我方增援登场后）

SR点获得条件
全灭其他敌人后再击坠第10使徒

可获得强化部件	
名称	对应敌机
チョバムア-マ-	アドラテイオ
プロペラントタンク	アンゲロイ

攻略要点 两架EVA虽然有AT力场，敌人无法打穿，但还是不要太深入敌阵，以免EN被耗完导致AT力场失效。第二回合第10使徒登场，胜利条件会改为击坠它。第三回合我方增援登场，再增加我方增援登场5回合内击坠使徒的条件，如果要获得SR点就还得先全灭新地球皇国势力。

使徒会盯着打EVA初号机打，可以利用这点让初号机将其往我方大部队这边引，而大部队则趁这段时间赶紧消灭新地球皇国势力，特别是离得比较远的アドラテイオ，有加速或复数行动的机体就不要吝啬了。最后对付使徒时要注意它有HP回复（中），拖得越久对我方越不利，最好利用必杀技加极限突破一回合击破。

过关后会有分支选择，选择“ヒビキは翠の地球の部队に编成”进入支线A，选择“ヒビキは苍の地球の部队に编成”进入支线B。

第4话A もう一つの地球

胜利条件	1.击坠シャウラス・リ-ダ- 2.迎来第六回合
[illegible]	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
一次攻击内击坠シャウラス・リ-ダ-

可获得强化部件	
名称	对应敌机
スクリユ-モジユ-ル	シャウラス・リ-ダ-

攻略要点 这关的SR点条件需要一次攻击内击坠BOSS，一次攻击的定义是指BOSS受到伤害那次战斗，敌方回合时BOSS攻击我方选择回避和防御是不算的。BOSS离得比较远，而且迎来第六回合就会过关，也就是只有5回合的时间，要多利用加速和复数行动来赶路，然后第四回合在BOSS射程外的一格范围内摆好阵势等其过来，第五回合发动极限突破，攻击手推荐マジンガ-Z，再加上主角的援护攻击，前期记得多让他们消灭杂兵累积气力。

第4话B

宇宙と大地の狭间

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠キュベレイ或キュベレイ撤退
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
击坠キュベレイ（キュベレイ在HP低于13000以下时撤退）

可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネット コ-ティング	ギラ・ズ-ル

攻略要点 本条分支的主力均为高达，建议开始关卡前先改造一下高达系机体的武器伤害。初期的敌人都在地图右侧，可以在开场后迅速接近并削弱其战力。到达第3回合后，ハ-マン会带领敌方增援出现在地图下侧，不过好在我方也有增援。本关的过关及SR条件均为击坠キュベレイ，但在此之前可以先把杂鱼清干净，注意留几台机体用于在击坠キュベレイ前积攒Combo。Combo满了后，分析+围攻+极限突破可以轻松把キュベレイ带走。本关结束后会有分支选择，选择“北米に降下する”进入支线B1，选择“日本に降下する”进入支线B2。

第5话A

翠の大海原

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠 3.ガロ-ド被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
3回合内敌全灭

可获得强化部件
无

攻略要点 这关大部分都是水地形，记得给水适应性不高的机体装上スクリュ-モジュ-ル出战。全灭初期敌人后双方增援于地图下方登场，增援的敌人同样以杂兵为主，利用之前累积的TT槽很快就能消灭。

第5话B1

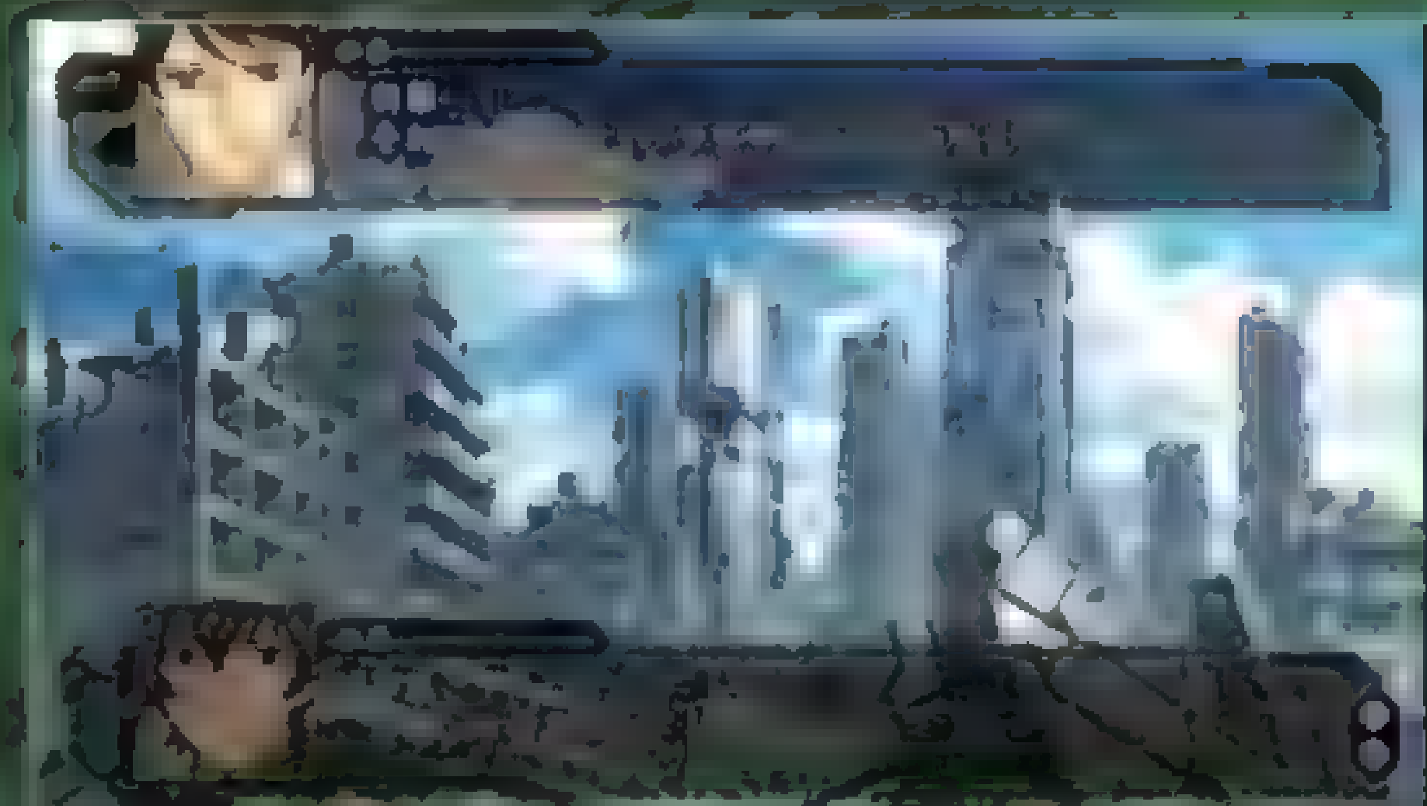
北米战线、波高し

胜利条件	1.阻止所有グラ-ディア到达地图上侧指定区域，グラ-ディア到达地图上侧后便会撤退
	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
在所有グラ-ディア被击坠前，击坠バン・アルデバル

可获得强化部件
无

攻略要点 SR获得起来较为麻烦的一关，敌人也比较强，不过好在并没有增援。开场后我方就必须全力往左上方移动，开场就可以用上“加速”以便之后围堵最左侧的グラ-ディア。当与敌人正面交锋后，可以兵分两路，一路前去对付最左侧的グラ-ディア，另一路前去击破バン・アルデバル，所以两路都必须带有主力输出。之后的具体思路为优先解决处于最前方的グラ-ディア，然后顺便清理其他杂兵，战舰的MAP武器能用则用。待主力输出的气力与TT槽都攒得差不多了，优先将BOSS集火击坠，之后其他机体就可以安心处理掉剩下的グラ-ディア了。



第5话B2

新たなる战场

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
6回合内敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
スクリュ-モジュ-ル	バン・アルデバル

攻略要点 本关全灭初始位置的敌人即可过关。由于我方机体不强，所以不能冲太快，第一回合让主力机体挂上集中冲在前面，之后就在都市区慢慢反击，敌人会自动冲上来。玩家需要加快歼敌速度，因为清掉一定数量后カレン、スザク、ゼクス、ノイン会作为增援登场，都是生力军。人到齐之后就可以正式反攻了，最后的战舰在围攻之下很快就会败亡。



第6话A 漂流者

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.ガロード被击坠 3.ガロード或レド被击坠（我方增援登场后）

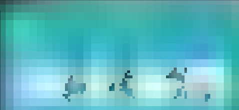
SR点获得条件
敌人越线前全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネットコーティング	シャウラス

攻略要点 这关需要阻止敌方越过白线，按敌人先头部队的行进速度，第四回合就会越线，得优先击破企图突围的敌机。和上一关一样，这关也有很多水地形，记得给主力机体装上スクリュ－モジュ－ル出战，方便在敌人还未上岸时就进行拦截，另外“《超时空要塞 F》系列”的大部分机体都有对水适应为 A 的地图武器，可以好好利用一下。当击破一定数量的敌机后敌方 BOSS 登场，同时我方也有レド作为增援，BOSS 并不会以越过白线为目标，可以将敌方的突围部队消灭完后再对付 BOSS。



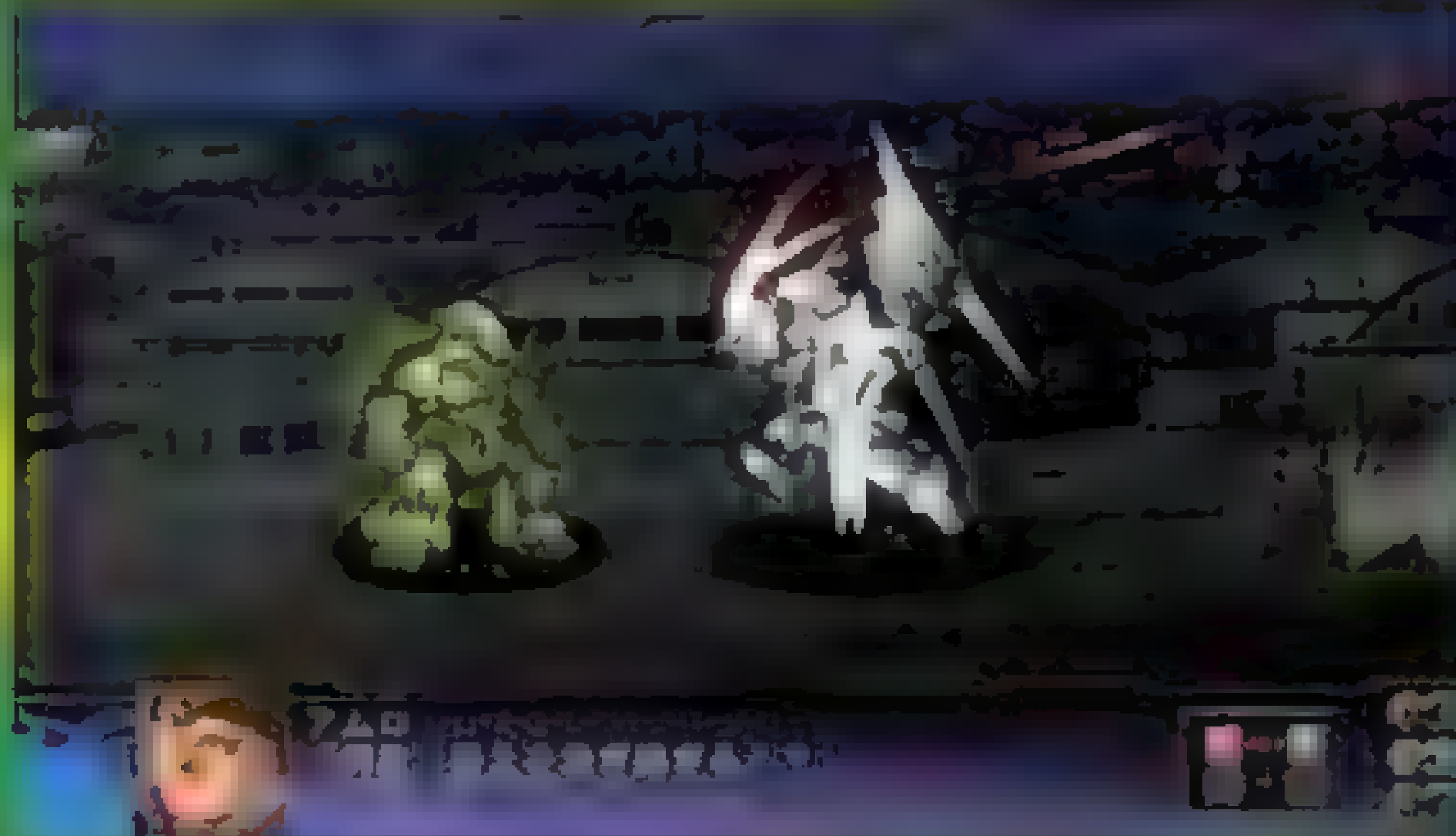
第6话B1 ジオンの未来

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.アムロ被击坠

SR点获得条件
6回合以内过关，并且任意2名驾驶员均击坠5架以上敌机

可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネットコーティング	ヤクト・ドーガ

攻略要点 初期的敌人出现在下方，可以让一部分主力向下移动，另外再分两路分别前往左上和右上。第二回合敌方增援就会在左上以及右上登场，此时アムロ会换成ν高达并直接移动到地图下侧。要达成本关的 SR 并不难，首先回合数并不是问题，至于击坠数，只需要先挑选出两个带 ALL 武器的主输出，先用其他机体削减敌方小队的 HP，之后让选出的驾驶员用 ALL 武器补刀即可。地图下侧的 BOSS 和一部分杂兵アムロ一人就足以对付，不过要注意及时用精神为其回复，正常情况第五回合就能结束战斗。



第6话B2 トウキョウ攻防战

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方任意机体被击坠

SR点获得条件
6回合内过关，且过关前曾用MAP武器一次击坠5架以上敌机

可获得强化部件
无

攻略要点 本关的 SR 点看似略坑，其实不然。开战后我方位置可以稍微往上一点，等到第三回合开始后发生剧情，我方援军赶来，同时还有 150 气力的ヒイロ，使用他的 MAP 武器可以轻松达成条件。不过事先仍需队友配合着削减一些 HP。满足地图武器的条件后，剩下的敌人都不是问题，可以轻松过关。还有ゼロ的“战术指挥”和精神“分析”不要忘了用。

第7话A

无赖の女帝

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠ラケ–ジ・ユンボロ（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.レド被击坠

SR点获得条件
过关前任意一个回合内击破16架以上敌机

可获得强化部件	
名称	对应敌机
アドレナリンアンプル	ラケ–ジ・ユンボロ
わかめパン	海贼ユンボロ

攻略要点 这关的SR点条件不算太难，专门找一个回合用ALL武器、分散攻击和地图武器削减敌机的HP，然后下一回合集中击破。第四回合或击破一定数量的初期敌人后BOSS登场，由于击破BOSS就会过关，想攒经验和资金的玩家记得先全灭杂兵。

第7话B1

オ–ティス基地攻略战

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
7回合内过关，过关前使用 ネエル・ア–ガマ的MAP武器击坠5架以上机体

可获得强化部件	
名称	对应敌机
スクリュ–モジュ–ル	シャウラス

攻略要点 本关敌人的实力并不算强，不过第三回合会出现增援以及BOSS。SR点看起来很麻烦，但实际还是很好拿的，首先7回合过关并不是问题，重点就是要让ネエル・ア–ガマ用MAP武器击坠5机。ネエル・ア–ガマ的MAP武器需要气力120以上，所以优先击破敌方小队提升气力，再找一个合适的位置，先让其他机体把杂兵打残，之后让ネエル・ア–ガマ收割就行，别忘了给ネエル・ア–ガマ使用“幸运”来增加收益。



第7话B2

严岛の奇迹

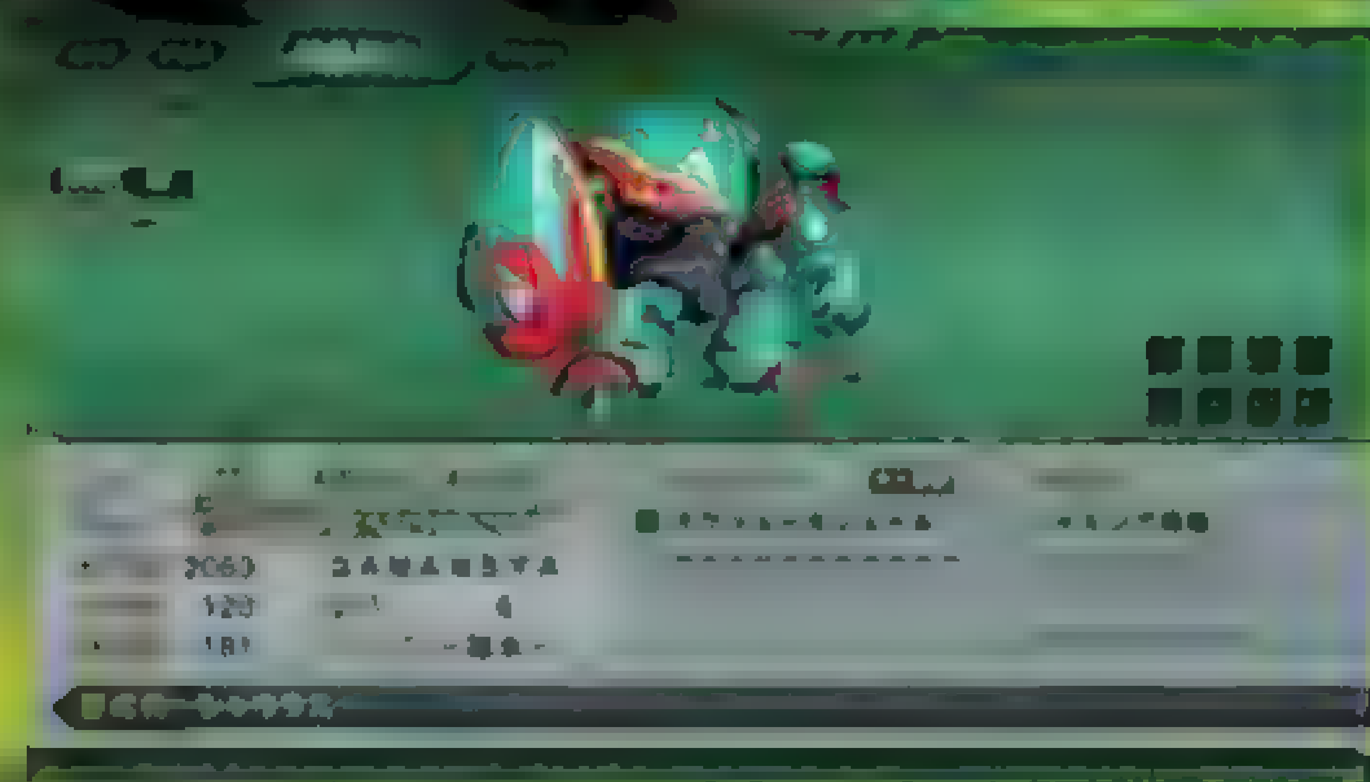
胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.我方战舰被击坠

SR点获得条件
过关前战术连携达成1次MAX

可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネットコ–ティング	ヤクト・ド–ガ

攻略要点 本关中途敌我双方会各增援一次。由于SR条件只要求在过关前达成，所以完全可以在我方大部队到来之后再来完成。当然如果是之前升过Z水晶的话，每回合Combo默认为1，接下来只要一炮一个，连续四炮，就可以轻松达到MAX了。

本关我方可以自始至终退守基地作战，这里的地形比较有利。另外记得要让カミ–ユ去说得ギュネイ，这是ギュネイ的加入条件之一。



第8话A

旅立ちの日

胜利条件	1.击坠アドラテイオ 2.敌全灭（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.レド被击坠 3.レド或胜平被击坠

SR点获得条件
3回合内全灭其他敌人并将アドラテイオ的HP削减到10000以下

可获得强化部件	
名称	对应敌机
マグネットコ–ティング	アドラテイオ
カ–トリッジ	ゲラ–テイア

攻略要点 初期敌人并不多，利用复数行动，第二回合在BOSS射程外摆好阵势等其过来，第三回合消灭完剩下的杂兵后再用极限突破加援护攻击击破BOSS，SR点轻松入手。完成初期胜利条件后敌方增援于地图北面登场，击坠一定数量的敌机后サンボット3作为增援加入我方，接下来敌全灭就可过关。

第8话B1

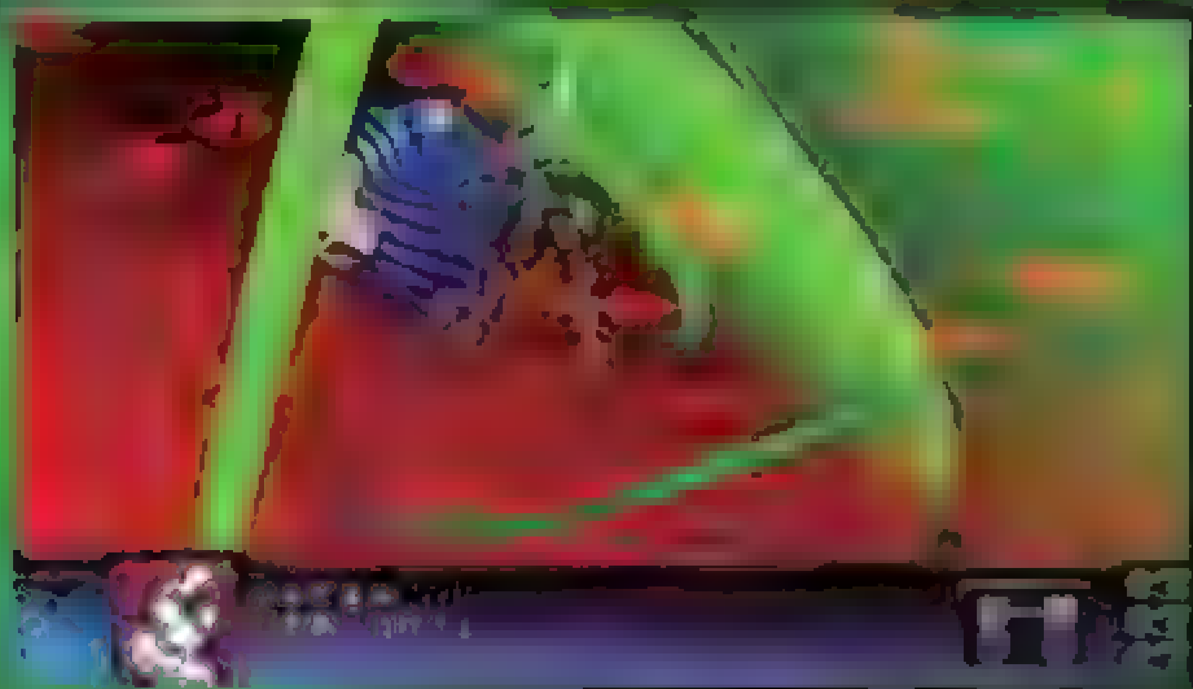
毒针

胜利条件	1.ティエリア在4回合内到达目标地点 2.迎来第7回合（ティエリア到达目标地点后） 3.击坠シャウラス・リーダー（ティエリア到达目标地点前） 4.击坠アン・アーレス（ティエリア到达目标地点前）
	1.我方战舰被击坠 2.刹那、ティエリア、主角任一被击坠（ティエリア到达目标地点前） 3.迎来第5回合（ティエリア到达目标地点前）

SR点获得条件
3回合以内击坠アドラテイオ（ギルター），且ティエリア到达指定地点

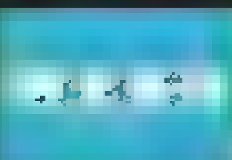
可获得强化部件	
名称	对应敌机
ブースター	シャウラス・リーダー

攻略要点　本关初期的敌人数量就有很多，想要获得SR点就必须开场后全员迅速往右上移动。由于需要3回合内让ティエリア移动到指定地点，所以迅速让刹那小队攒满TT槽，在第二回合利用复数行动与喷射冲刺来赶路。所幸需要击坠的BOSS就在指定地点旁，依靠刹那的小队削弱其HP，之后在第3回合将其击坠即可。达成胜利条件后敌方增援会登场，此时我方增援也会及时赶到，之后有4回合的时间用来清场。两个BOSS只需要干掉其中一个就可过关，建议在清完杂兵后解决有强化部件的シャウラス・リ－ダ－。另一个BOSS实力较强，且带有2回行动，对付起来比较麻烦。



第8话B2

第2次トウキョウ攻防战

胜利条件	1.击坠シャウラス・リーダー
	1.我方战舰被击坠 2.アムロ、主角任一被击坠

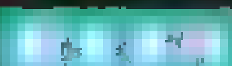
SR点获得条件
4回合内消灭12队敌人后再击坠シャウラス・リーダー

可获得强化部件	
名称	对应敌机
ブースター	シャウラス・リーダー

攻略要点　一开始的战斗难度不大，玩家可以待在上方静候敌人过来送死，杂兵没什么问题，但シャウラス・リ－ダ－非常硬，就算用极限突破也只能给予少量伤害。幸好他没有MAP武器或其他恶心能力，慢慢磨也能搞定。不过将其击败之后アン・ア－レス就会出现，以玩家现在的实力而言还是敬而远之比较好。アン・ア－レス出现后玩家需要撑3回合，尽管第一回合他不会行动，但由于有2回行动，所以要追上来也是很简单的。如果不想恋战的话就全力往地图上方退守即可。撑过3个回合就可以过关了。

第9话A

战いの大地

胜利条件	1.敌全灭
	1.ラルク被击坠

SR点获得条件
2回合我方行动阶段敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
ブースター	シャウラス・リーダー

攻略要点　ラルク向右移动到光线上攻击最近的敌机，然后敌方回合积极反击，这样到第二回合就会只剩下1架敌机，清理完后就能获得SR点。完成初期胜利条件地图下方出现敌增援，同时我方大部队登场，接下来正常攻略即可。

第9话B

平和への暁

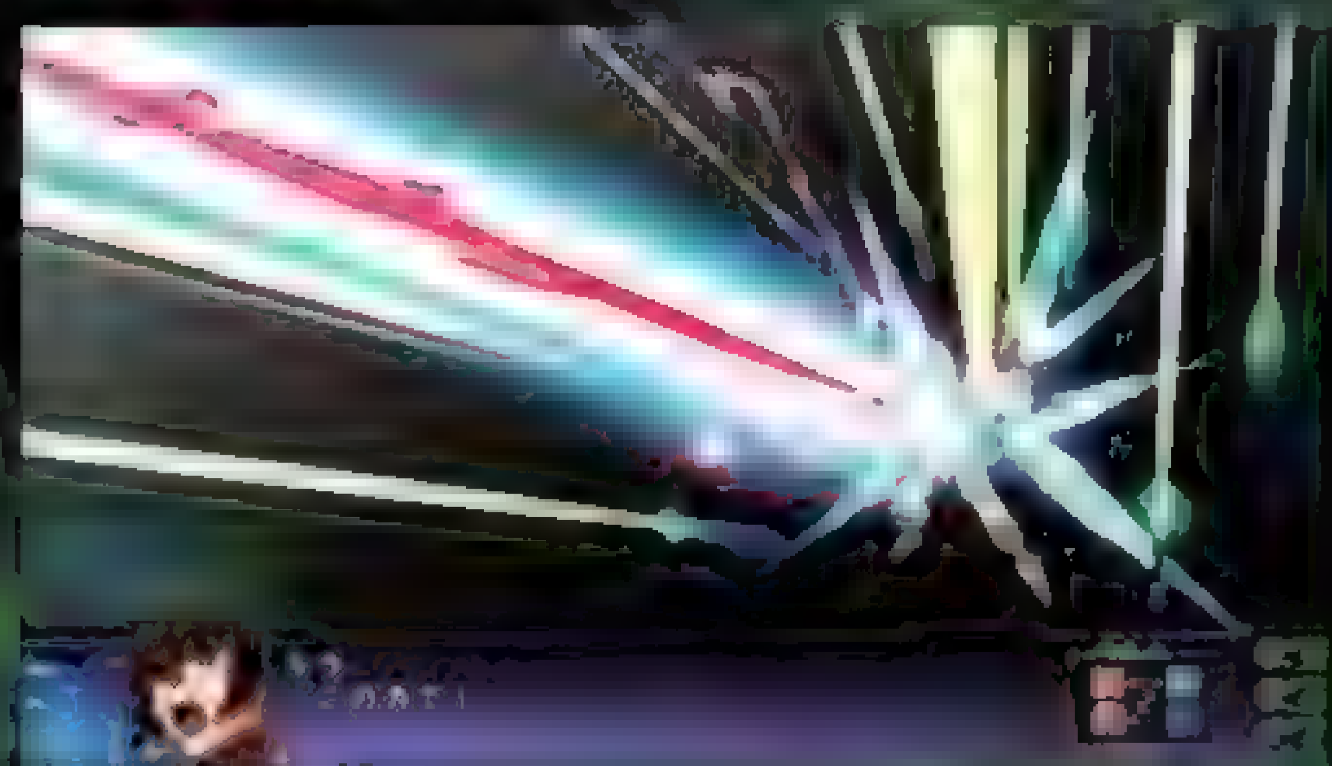
胜利条件	1.敌全灭 2.击坠バンシィ（增援出现后）
	1.我方任意机体被击坠 2.敌方机体入侵官邸 3.我方战舰被击坠（增援出现后） 4.バナ－ジ、刹那、リディ任一被击坠（增援出现后）

SR点获得条件
过关前没有敌方机体越过指定防卫线

可获得强化部件	
名称	对应敌机
アドレナリンアンプル	バンシィ
カートリッジ	GN-XIV

攻略要点　本关初期只有キラ和リディ两人，不过好在敌人只有6机，直接向前推进便可，第二回合可以挂上“集中”，不出意外的话第三回合就能敌全灭。之后敌我双方增援都

会出现，要获得本关SR点的话就必须让大部队迅速向左推进，优先击破冲在最前的敌机。由于击破バンシィ就会过关，所以把它留到最后，不过注意它会回复一次HP，觉得敌人太麻烦的话可以多用用地图武器。



第10话A

蝎の毒、蝶の毒

胜利条件	1.击坠シャウラス 2.将アン・アーレス的HP削减到99999以下 3.アン・アーレス登场后经过3回合
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠

SR点获得条件
3回合内击坠2艘アドラティオ后再击坠シャウラス

可获得强化部件	
名称	对应敌机
ブースター	シャウラス
精密照准レンズ	アドラティオ

攻略要点 本关的SR点也是时间限定型，老方法利用加速和复数行动到达シャウラス射程外的附近，第三回合3个目标过来后就一口气击破，其他杂兵并不会撤退，可以获得SR点后再收拾。完成初期胜利条件后敌方增援登场，同时我方也有ランド和ロラン加入。新登场的BOSS的HP为十万多一点，要将其HP削减到99999以下很简单，3回合内全灭杂兵再达成胜利条件都是完全来得及的，当然不想打也可以等时间经过自动过关。

第10话B

赤い彗星の影

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠バンシィ（3回合后）
[illegible]	1.我方任意机体被击坠 2.我方战舰被击坠（3回合后） 3.バナージ或リディ被击坠（3回合后）

SR点获得条件
6回合以内击坠シナンジュ

可获得强化部件	
名称	对应敌机
精密照准レンズ	ギラ・ズール（アンジェロ）

攻略要点 本关初期我方机体数较少，除シャア以外的我方实力并不是十分强力，注意多用精神，不要让他们被击坠。第三回合后敌我双方增援都会赶到，此时优先处理フロンタル带领的部队，注意在6回合以内优先击坠シナンジュ获得本关的SR点数。当然，本关过关只需击破バンシィ，它在HP低于一半时会变身并且回满HP，注意这里可以用バナージ小队对其进行说得，在击破其之前不要忘了把杂兵清理干净。



第11话A

出击、トップレス！

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.ラルク、ノノ、チコ、ニコラ任一被击坠（敌方增援登场后）

SR点获得条件
NPC的ラルク、ノノ、チコ、ニコラ不击坠一架机的情况下敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
スラスターモジュール	ビーストロン级

攻略要点 SR点的关键是优先击破NPC附近的敌人，还有不要在NPC附近留下残血的敌机，只要保证一定的击破速度，2～3回就能获得SR点。全灭初期敌人后地图左下出现敌增援，同时NPC也变成可控制单位，合流后敌全灭即可过关。

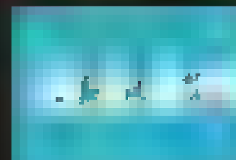
第11话B

プラント动乱

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方任意机体被击坠 2.我方战舰被击坠（增援出现后） 3.キラ、シン、主角任一被击坠（增援出现后）

SR点获得条件
任意方机体在1回合内击坠4架以上敌机，利用地图武器的击坠不计算在内

可获得强化部件	
名称	对应敌机
わかめパン	アンゲロイ
スラスターモジュール	キュベレイ



本关一开始我方只有两个小队，不过在接下来的两回合敌我双方的援军都会陆续赶到。本关 SR 的拿法十分简单，只需要先让キラ攒满 TT 槽，之后用其他我方机体将敌方的两个双机小队都打至残血，注意不要把它们击坠。之后再让他使用复数行动，用高威力的 ALL 大招连续消灭 2 个小队即可。得到 SR 点后，可以利用地图武器快速清兵过关。

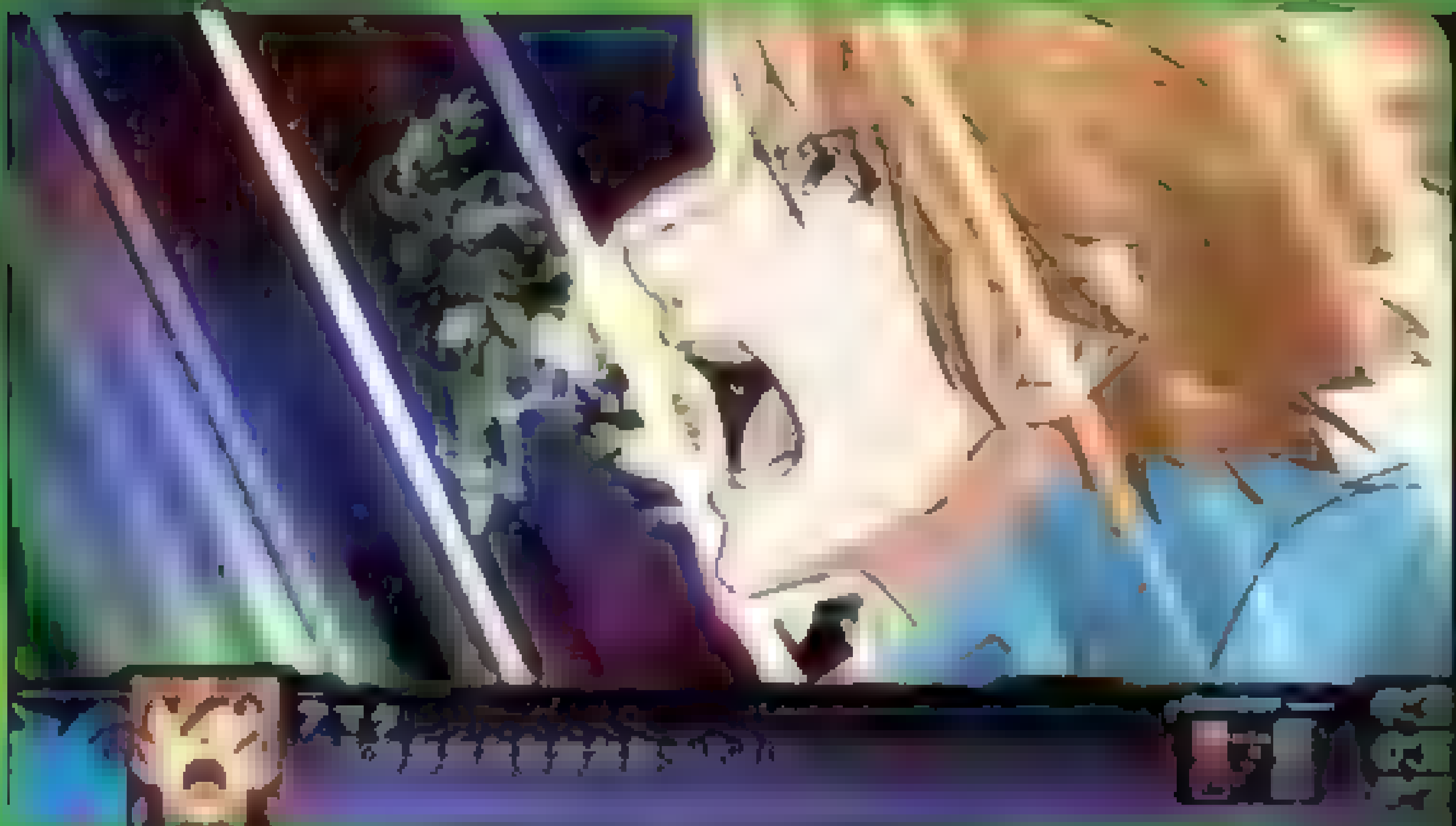
第 12 话 憎しみの翅、爱しさの翼

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アルト被击坠

SR点获得条件
3回合内击坠敌机10个以上小队， 并且之前战术连携至少达到最大一次

可获得强化部件	
名称	对应敌机
スクリユーモジユール	コモン・グニス

攻略要点 敌人会主动出击，SR 点获得条件之一的 3 回合内击破敌机 10 个小队很轻松达成，不过记得在这之前至少要把 Combo 累积到最大一次。达成 SR 点或第四回合时发生剧情，初期的敌人撤退的同时地图右上追加新的敌人，这批敌人也是以杂兵为主，利用之前累积的 TT 槽用不了多久就能全灭。

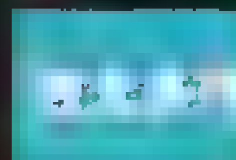


第 13 话 大气圈突入

胜利条件	1.击坠尸逝天 2.8回合内敌全灭（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.迎来第九回合

SR点获得条件
4回合内全灭其他敌人再将尸逝天的HP削减到99999以下

可获得强化部件	
名称	对应敌机
プロペラントタンク	尸冥爪・绝
チョバムアーマー	巨大圆盘





尸逝天第三回合才会行动，而且尸空有 2 回行动技能，算好攻击距离，第三回合在其攻击范围外的附近待机，等他过来后，第四回合发起攻击，大约削减 2 万左右就能将其 HP 降到 99999 以下，还有记得之前先全灭其他敌人。达成 SR 点或第五回合发生剧情，尸逝天撤退的同时地图左边出现一批新的杂兵，而我方有ゴッドマーズ的小队加入，接着 8 回合内敌全灭就能过关。

第 14 话 アルカトラズ大脱走

胜利条件	1.全灭除グラーディア之外的敌人
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.击坠グラーディア

SR点获得条件
将全部グラーディア的HP削减到500以下

可获得强化部件	
名称	对应敌机
ランドモジユール	シヤウラス
リペアキット	アンゲロイANT

攻略要点 4 架グラーディア会全力往地图南边的白线撤离，达成 SR 点最简单的方法就是用有てかげん的机师，不过要注意必须技量高于目标的机师这个精神才有效。击坠一定数量的敌机后双方增援登场，接着全灭敌人就能过关。这关有两个隐藏芯片，第一个让セツコ或ランド出击，之后以地图左上角为坐标（0,0），让セツコ或ランド移动到坐标（18,24）的位置待机就可获得；第二个让增援的シモン在坐标（8,17）的位置待机可获得。



第 15 话 决战、ラース・バビロン！

胜利条件	1.4回合内任一单位突破防卫线 2.击坠プレイアデス・タウラ、尸逝天、アン・アーレス任意一架（敌方增援登场后） 3.我方全部战舰到达地图最东侧（我方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角、ランド、セツコ任一被击坠 3.迎来第五回合

SR点获得条件
3回合内达成胜利条件， 并且之前的击坠敌机数在36架以上

可获得强化部件	
名称	对应敌机
フライトモジユール	アンゲロイHIA

攻略要点 敌人离得很近，获得 SR 点不成问题。达成 SR 点后敌方增援登场，和增援里的プレイアデス·タウラ、尸逝天、アン·アーレス任意一架交战发生剧情，アサキム作为第三方势力登场。当对 BOSS 造成一定伤害后，我方增援出现，同时胜利条件改为让我方战舰往地图右边撤退，当然击坠 BOSS 也行，不过 BOSS 的实力很强，身上也没强化部件，是打还是撤退就看自己了。

第 16 话 终わる世界

胜利条件	1.敌全灭 2.全灭除ベリアル以外的敌人（敌方增援登场后） 3.击坠ベリアル（敌方增援登场后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠

SR点获得条件
1.5回合内全灭除ベリアル以外的敌人 2.5回合内击坠ベリアル（敌方增援登场后）

可获得强化部件	
名称	对应敌机
A-アダプタ-	ベヘモス
郁惠のおやつ	プラン1059 コダ-ルc

攻略要点 这关的杂兵强度有提升，并且其中不少有护罩，推荐用带护罩贯通效果的武器来打，比如“《超时空要塞 F》系列”机体的地图武器，可以大派用场。第三回合或击坠 8 架敌机后 BOSS 于地图下方登场，同时宗介也会一同出现，别看 BOSS 的 HP 很少，但实际我方对其造成的伤害只有正常的十分之一，所以还是尽快让宗介和大部队合流后再打。

过关后直接有分支选项，如果想一周目就全路线通关的玩家记得完成胜利条件前进行中断存档。选择“宗介を救出する”直接进入支线 B，如果选择“この场を脱出する”，之后会再次出现分支，选择“マクロス·クオ－タ－の周边を确认する”进入支线 A1，选择“ドラゴンズハイヴの周边を确认する”则进入支线 A2。



第 17 话 A1 银河の海

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.ブレラ被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
4回合内击坠敌人14个小队以上

可获得强化部件
无

攻略要点 初期敌机的最大射程为 7，没有相应射程武器的单位待机时最好不要进入它们的射程范围，以免成为靶子还无法还击，降低歼敌效率。获得 SR 点后バジュラ作为第三方势力登场，而我方则有ブレラ加入。对付バジュラ最好的方法依然是用バサラ，他的歌可以令バジュラ系敌人的气力下降，当这些敌人的气力因为歌而低于 120 时就会撤退，相当于击坠，将バジュラ交给バサラ一个人都没问题。

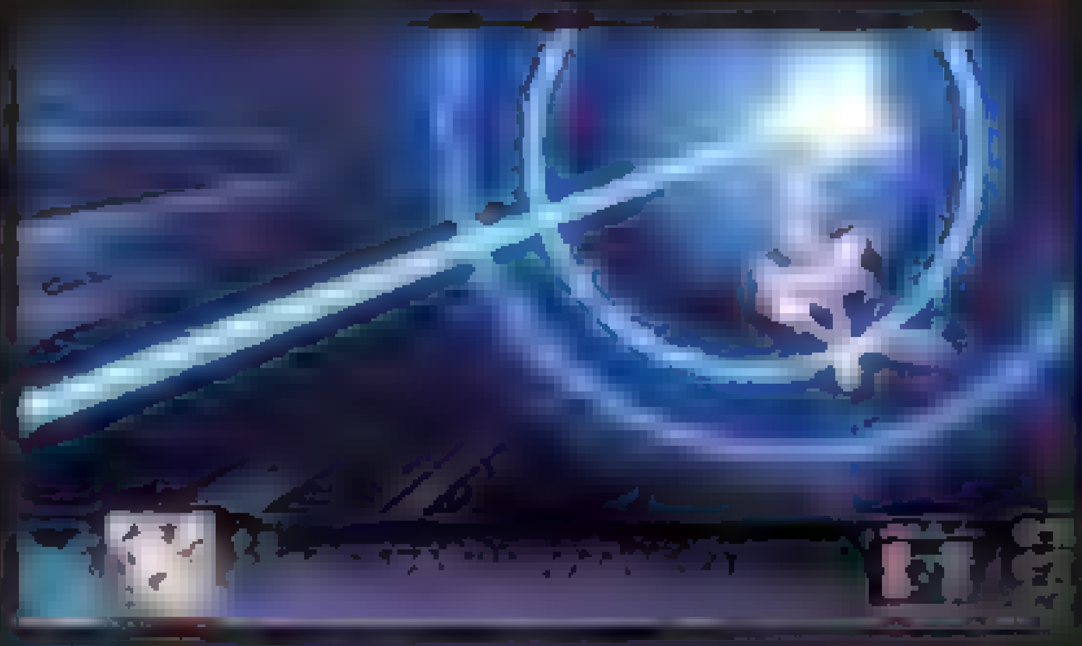
第 17 话 A2 饥える破坏魔

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.主角被击坠 2.龙马被击坠（我方增援出现后） 3.グ-ラ被击坠（第四回合后）

SR点获得条件
任一我方驾驶员在过关前的同一回合内 击坠3架以上的インベ-ダ-（虫型）

可获得强化部件
无

攻略要点 本关一开始只有主角一人，不过初始的杂兵并不难对付，这时可以让主角上前去尽可能击破杂兵，因为第三回合我方增援赶到后这些杂兵都会在剧情中被击坠。增援赶到后，敌方的增援是我们的老朋友インベ－ダ－，这次同样扮演着攻高皮厚的角色，对付起来并不容易，不过之后会有真ゲッタ－1 和真ゲッタ－ドラゴン增援。要达成本关的 SR，必须让一名我方在同一回合内击坠 3 架 HP 为 25000 的虫型インベ－ダ－，最简单的方法就是将其中 3 台打至残血，随后把它们聚拢，再用地图武器一举击破即可。



第17话B

败走

胜利条件	1.6回合内敌全灭
	1.我方任意机体被击坠 2.迎来第七回合

SR点获得条件
第五回合我方行动内敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
クエント制センサ–	エクルビス

攻略要点 相比上一关可以说是难度大降，消灭掉初期敌人后即可过关。敌人能力也很弱，多利用复数行动的话可以提前一个回合拿到SR。

第18话A1

禁断の惑星

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.アルト被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
4回合内击坠24架以上敌机，并且敌机没有越过防线

可获得强化部件	
名称	对应敌机
精密照准レンズ	ゴ–スト

攻略要点 一开始主角、セツコ、バサラ、ガムリン、アルト、ブレラ会暂时离队，导致战力有所减弱，需要到第五回合或完成SR点获得条件后他们才会归复，所以可以挑HP少的敌机先把SR点获得条件完成再说，HP多的可以等バサラ回到战场后用歌解决。我方增援的同时地图左下角也会追加一批敌机，这批的敌人运动性相对较高，不过数量不多，并不会构成威胁。

第18话A2

果てなき破坏の化身

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.ゼウス被击坠（击坠一定数量敌人后）

SR点获得条件
过关之前在不同的回合内使战术连携达成两次MAX

可获得强化部件
无

攻略要点 一开始的敌人是宇宙怪兽，可以用它们来达成本关的SR点获得条件，先用ALL武器削弱5个小队的HP，之后在下一回合连续击破就可以攒满Combo，之后再重复一次上述过程就能获得本关的SR了。第三回合ミケ–ネ神会作为敌方增援登场，它们都有着2万以上的HP，并且具有2回行动，所以还是优先对付宇宙怪兽。击破一定数量的敌人后，ゼウス登场并将我方全员的气力加到最大，之后的战斗就轻松多了。

第18话B

孤影

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.キリコ、テイタニア任一被击坠

SR点获得条件
6回合内过关

可获得强化部件
无

攻略要点 本关一开始的战斗没有SR，宗介一炮一个，搞定收工。

接下才是正式的战斗，一开始只有キリコ，看对面漫山遍野的阵势就知道是不可能一个人搞定的。幸好敌人依然不强，キリコ直接挂集中往里冲就可以了。消灭一定数量的敌人后发生剧情，我方援军逐一来到，不过第三方势力也会乱入。由于敌人数量实在太多，可以让红黄两方相互交战来节省时间。我方有地图武器的队员就不用留力了，尽管拿出来轰就行，争取6回合内过关拿SR点。

第19话A1

大いなる意思

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.バサラ或ガムリン被击坠

SR点获得条件
5回合内击坠3架黑アンゲロイ

可获得强化部件	
名称	对应敌机
スラスタ–モジュ–ル	アドラティオ

攻略要点 别看作为SR点击坠目标的3架黑アンゲロイ只有2万不到的HP，其实装甲非常厚，而且还有底力，相当耐打。黑アンゲロイ第三回合才会行动，之前主力机体要积极击坠敌机累积气力和TT槽，等第四、五回合就对黑アンゲロイ发动总攻击。击坠一定数量的初期敌人后バジュラ系敌人于地图下方出现，同样交给バサラ就行了。

第19话A2

裂ける次元

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
5回合内击破100架敌机

可获得强化部件	
名称	对应敌机
密照准レンズ	アンゲロイ
スラスターモジュール	アンゲロイ

攻略要点 一开始全力对敌人进攻，击破10架敌机后会触发剧情，初期敌人中有两个带有强化部件，需要优先击坠。剧情之后敌人会变为インベーダー和宇宙怪兽，敌人在数量减少到一定程度后就会增援，十分难对付。本关的SR条件需要玩家在5回合内总计消灭100架敌机，不过好在我方全员的气力会直接加满，之后需要合理分配战力，并且多多利用地图武器以及复数行动清场就能获得SR点。



第19话B

怒りのナムサク

胜利条件	1.5回合内到达斗技场 2.5回合敌全灭
[illegible]	1.宗介被击坠 2.迎来第六回合

SR点获得条件
7回合结束时敌全灭， 同时我方所有出击的队员至少各击坠1机

可获得强化部件	
名称	对应敌机
精密照准レンズ	テイアマート

攻略要点 一开始的战斗由于宗介机体很弱，因此挂上加速一路狂奔至斗技场是上策。顺利的话第三回合就能达成目标，敌我双方援军大举出现，这时才正式开打。胜利条件变为敌全灭，败北条件变为我方战舰或宗介被击坠。本关的难度比前两关略高，主要是多了皮糙肉厚的BOSS，推荐多用极限突破来打穿护罩。

第20话A1

未知なる恐怖

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
3回合内全灭初期敌人并且我方战舰未受到伤害

可获得强化部件	
名称	对应敌机
ブースター	驱逐舰バジュラ

攻略要点 敌人分散在地图四角，需要将部队拆成4个小队分头进攻，左下的バジュラ系可以交给バサラ一人，其他三个方向中要注意右下的敌人HP比较多，需要多配置些高火力的机体。推进时还要注意不要让战舰进入敌人的射程范围，以免成为攻击目标导致SR点不保。全灭初期敌人后地图右侧出现敌增援，增援和上一关的黑アンゲロイ一样装甲非常厚，而且等级很高，不过此时只要迎来第六回合就可过关，打不打都可以。

第20话A2

導く者

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内敌全灭，并且期间我方战舰未受到伤害 以及号、F.S.各击坠2架以上敌机

可获得强化部件	
名称	对应敌机
ブースダー	驱逐舰バジュラ

攻略要点 本关需要兵分四路，注意每一路都要至少有一个带有ALL武器的主力输出。由于SR的要求，本关不能让战舰受到伤害，所以战舰必须远离敌人的射程，但又由于有击坠数的要求，所以战舰需要用远射程的ALL武器对残血敌方小队进行补刀，这里建议让战舰去对付下侧和右侧的敌人，因为这两批敌人没有长射程的移动后可使用武器，战舰的安全系数较高。敌全灭后敌方增援出现，这些敌人装甲都在3000以上，对付起来十分麻烦，不过好在撑过两回合后可以直接过关，当然对自己实力有信心的玩家也可以尽量多击坠几架敌机。



第20话B

ザ・リターンマン

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.桂被击坠

SR点获得条件

5回合内战术连携达到两次MAX，
而且需要在两个不同的回合内达成

可获得强化部件

名称	对应敌机
スラスターモジュール	ダバラーン

攻略要点 依然是难度不高的一关。将初期敌人削减到一定数量以下后，クロウ加入我方。SR 条件比较简单，可以先将打出 5 队残血敌机，然后再一口气连续击破。左边和下方的 BOSS 也不强，三四机利用极限突破即可轻松击破，其中左边的 BOSS 身上还有芯片。敌全灭之后顺利过关。

第21话A

ジュピター・クライシス

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.敌人进入指定范围 3.刹那被击坠（我方增援登场后）

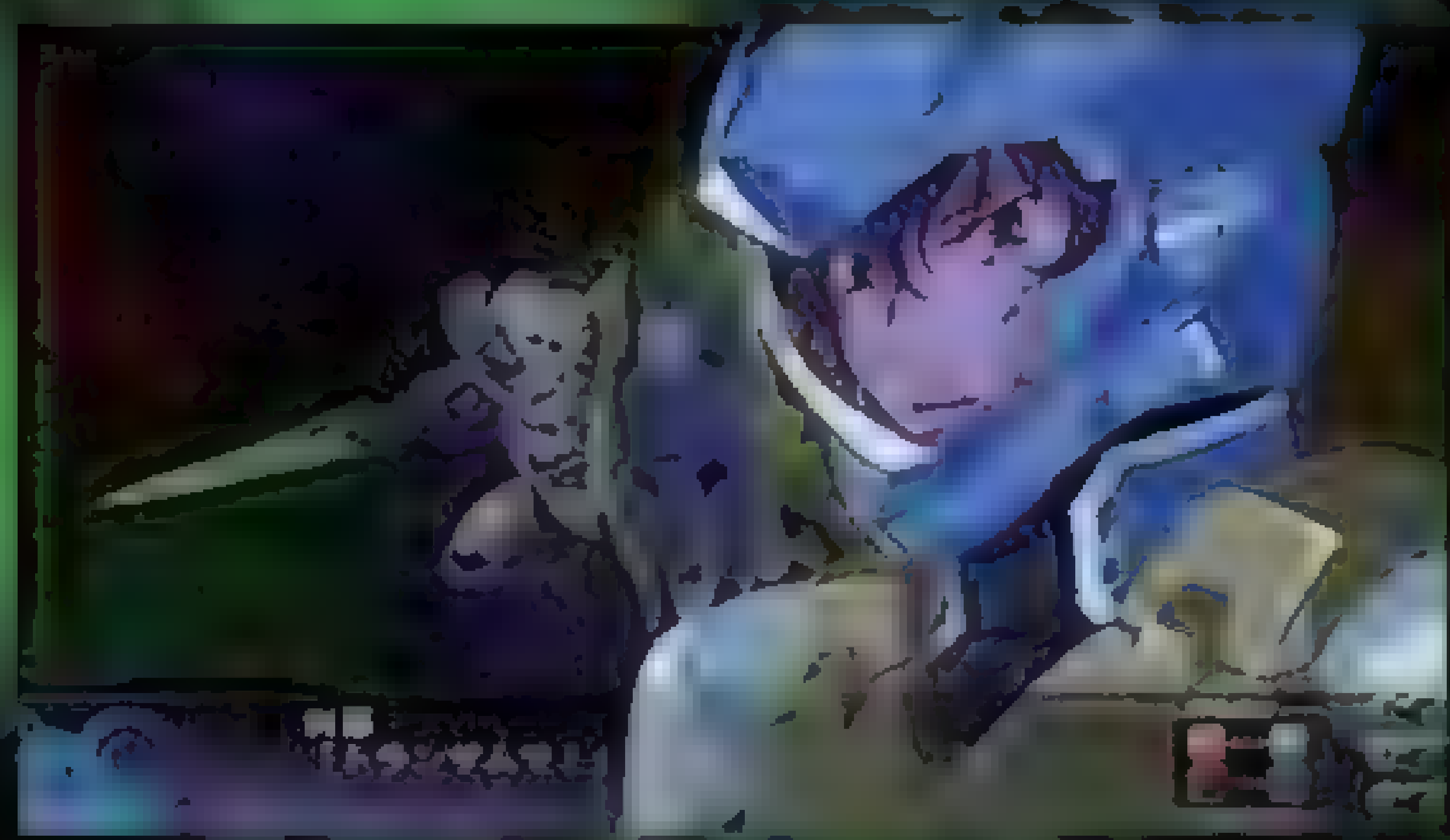
SR点获得条件

过关前我方任意机师击坠6架以上敌机

可获得强化部件

无

攻略要点 开始的战斗很简单，击坠 24 架敌机后 ELS 系敌人于地图左下登场的同时原来的敌人撤退。ELS 系敌人武器附带气力降低效果，如果被它们的武器将气力降到 80 以下的话就相当于击坠，推进时要小心，不要进入多个 ELS 的攻击范围，特别是笨重的超级系机体，否则很有可能被击坠。另外记得过关前让任意一个我方机师击坠 6 架敌机来完成 SR 点条件。



第21话B

遭遇

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件

4回合内敌全灭，且AG未曾受到伤害

可获得强化部件

名称	对应敌机
ブースター	驱逐舰バシュラ

攻略要点 本关 AG 不能移动，敌人从上下左右包抄过来，御敌于国内之外无疑是最佳选择。我方最弱环节是トーラス，不要冲得太靠上。敌人靠近时可以观察一下其攻击范围，优先干掉对 AG 有威胁的。

将初期敌人全灭后，左上角出现敌人的援军，AG 的移动限制解除。敌人的数量不多，不过杂兵都是 19400 的 HP，命中和回避很高不说，装甲高达 3320，还有 4 级底力，HP 见底的时候很难打动。我方用包围、分析外加极限突破才能很艰难地打掉几个。而 BOSS 能力与杂兵相仿，HP 高达 43000，还带回复效果和 MAP 武器，不用说这不是这个阶段玩家能对付的敌人。坚持几个回合后发生剧情，直接过关。

第22话A

マーズ・エンカウント

胜利条件	1.敌全灭 2.迎来第五回合（敌方增援登场后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠 3.アサキム或アドヴェント被击坠

SR点获得条件

将尸逝天的HP削减到50000以下

可获得强化部件

名称	对应敌机
クエント制センサー	アンゲロイCAN

攻略要点 尸逝天于第二回合开始时登场，并且轮到敌方行动他就会时马上出击，所以我方不用冲得太前，在出击地点附近迎击即可，等其靠近后就群起而攻之。第三回合我方增援登场，其中暂时加入的アサキム和アドヴェント的机体都不错，而且两人都有觉醒，可以好好利用一下，但注意不能被击坠。达成 SR 点后依然要等到第五回合才能过关，不过如果击坠尸逝天的话就能马上过关，同时其他敌人也会撤退。

第22话B

再会の火の星

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠

SR点获得条件

将アン・アーレス的HP削减到50000以下

可获得强化部件

无

攻略要点 本关一开始是サーペント大军，能力奇低，正好用来攒气力抢人头。动作要快，第四回合真正的敌人就会从下方出现。即使玩家提前敌全灭，仍需等到第四回合才有新的敌人，不过能提前布局1回合的话会简单很多。这回对手是アン・アーレス，HP只有108000，普通攻击只有4格射程，但有3回行动和MAP武器。将其HP打至10万以下时发生剧情，之后万丈作为援军出现，アサキム和アドヴェント也会暂时加入，这两位的精神十分好用，可以争取一波带走アン・アーレス。不过击败アン・アーレス后敌人会全军撤退，好在杂兵身上也没好芯片，走了也没什么关系。

第23话

最后の来访者

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.主角或ランド被击坠 3.シンジ、アヤナミレイ、アスカ、マリ任一被击坠

SR点获得条件

5回合内全灭其他敌人后将プレイアデス・タウラ的HP削减到50000以下

可获得强化部件

名称	对应敌机
アドレナリンサンプル	バン・アルデバル

攻略要点 敌人有指挥系统中枢，数量越多命中率补正越高，即使是我方的真实系机体也很难回避掉杂兵的攻击，建议用超级系机体配合精神开路，敌人数量减少后就会轻松很多。BOSS很早就会出击，在未全灭杂兵时会比较烦人，这里特别要提防它的地图武器，最好在我方行动结束前用脱力降到130以下。达成SR点条件后地图左下会追加一批敌人，不过都是杂兵级别而且数量很少，基本不足为惧。

第24话

一筋の光明

胜利条件	1.击坠ローゼン・ズール 2.敌全灭（敌方第二次增援登场后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.シンジ、アヤナミレイ、アスカ、マリ任一被击坠

SR点获得条件

4回合内击坠所有ムサカ、ヤクト・ドーガ、ローゼン・ズール，其中ローゼン・ズール是最后击坠

可获得强化部件

名称	对应敌机
高性能レーダー	ローゼン・ズール
补助ISC	ギラ・ドーガ（レズン）

攻略要点 敌人里的ギュネイ可以用シャア、クエス、カミーユ各说得一次。第三回合敌方增援于地图右上方出现，其中的ギラ・ドーガ（レズン）身上有强化部件，要优先击破，否则击破ローゼン・ズール其他敌人也会撤退。完成初期胜利条件后地图左下还有一次敌增援，不过都是杂兵级别，很快就能消灭。

第25话

特异点の使命

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠（主角登场后）

SR点获得条件

6回合内过关，并且我方任意机师击坠5架以上敌机

可获得强化部件

名称	对应敌机
ランドモジュール	シャウラス
スクリューモジュール	アンゲロイ

攻略要点 开始只有一艘母舰，第三回合主角登场，够强的话可以直接迎击敌人，第四回合我方大部队地图右侧登场，同时BOSS撤退。这关没有增援，全灭完初期敌人就能过关，不过记得让任意一名我方机师击坠5架以上敌机获得SR点。另外这关有一个隐藏部件，需要ガロード在坐标（7,21）处待机，所以记得让ガロード出击。

本关之后会有分支选择，选择“本队を中央大陸へ向かわせる”进入支线A，选择“本队を残されの海へ向かわせる”进入支线B。



第26话A
辉けぼくらの星

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.胜平被击坠 3.敌人越过防线

SR点获得条件
任一回合内击坠25架以上敌机

可获得强化部件
无

攻略要点 这关的SR点很简单，第二回合先处理那些即将突围的敌机，剩下的敌机就削减它们HP，等第三回合再集中击坠。第三回合地图上方出现敌增援，如果之前的敌人凑不够数也可以借助这批敌人来达成。

第26话B
深海の秘密

胜利条件	1.敌全灭
	1.レド被击坠 2.我方战舰被击坠（增援登场后）

SR点获得条件
3回合内敌全灭

可获得强化部件
无

攻略要点 本关开始前可以先改造一下チェインバー的武器威力和EN，这样拿SR点会方便很多。开场用レド击坠一架敌机后正式进入关卡，之后的初期敌人需要用レド在3回合内全部击坠才能获得本关的SR点，如果之前改造了的话，只需注意走位与EN消耗就能够轻松达成，还有要优先击坠那些离射程范围较远的敌人。敌全灭后敌我双方增援出现，之后老样子团推把杂兵清理光后过关。由于本关为海战，所以最好给主力装上提高海适应的芯片，或者尽量让海适应较高的机体出战。

第27话A
地上に降りた太阳

胜利条件	1.4回合内敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.ブラックオックス被击坠 3.迎来第五回合

SR点获得条件
一次攻击内击坠巨大圆盘

可获得强化部件	
名称	对应敌机
フライトモジュール	巨大圆盘

攻略要点 SR点要求一次攻击内将3万多HP的巨大圆盘击坠，这需要高火力机体使用极限突破再加上援护攻击才能办到，攻击小队比较推荐由真ゲッター、マジンガーZ、ダイターン3这样的超级系机体来组成，特别是真ゲッター还有斗志，援护攻击则推荐主角。如果有在D商店购入了インサラウムの秘宝的话会更为轻松，相当于精神指令“爱”的效果，这样不用援护攻击也能击坠了。全灭初期敌人后地图下方会追加一批敌增援，不过都是杂兵，基本是送经验和资金的。

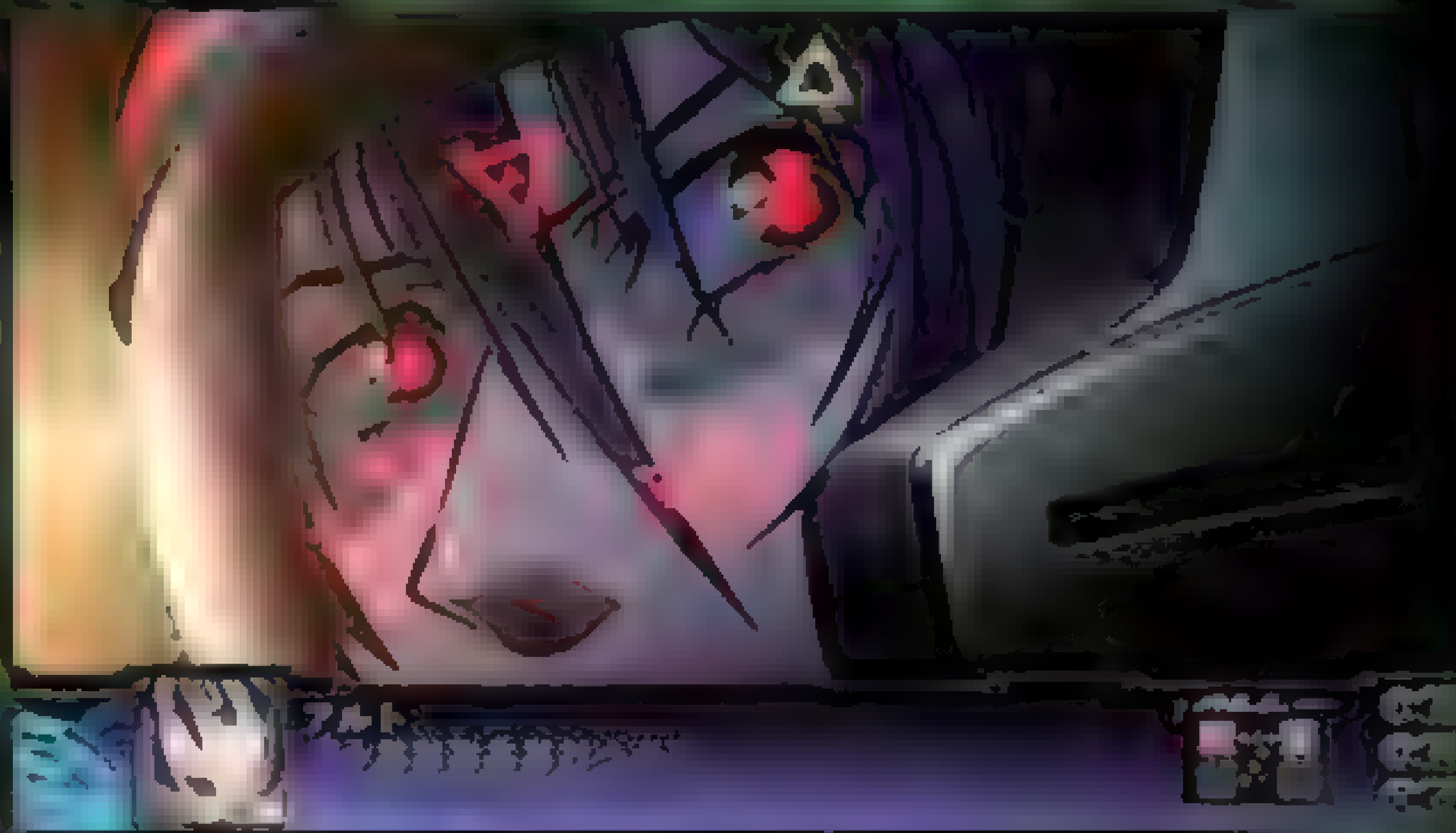
第27话B
野望の岛

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.アルト、ブレラ被击坠 3.アルト、レド被击坠（增援登场后） 4.アルト、レド、クーゲル被击坠（击坠一定数量敌兵后）

SR点获得条件
任一回合内击坠25架以上敌机

可获得强化部件	
名称	对应敌机
わかめパン	アンゲロイ

攻略要点 本关一开始的敌人依旧是不难对付的皇国军，尽量利用陆地和他们作战会轻松许多。本关的SR并不难拿，可以先利用1回合削弱敌方的HP，下一回合利用MAP武器或ALL武器集中击坠便可。第三回合バジュラ会作为敌方增援登场，它们比初期的敌人要强力不少，此时ブレラ会变为敌方，不过レド会作为我方增援登场。击坠一定数量的敌人后，クーゲル会作为我方增援登场，不过他实力并不强劲，注意不要让他被敌方击坠，之后敌全灭便可过关。



第 28 话 A

暗の兄、光の弟

胜利条件	1.让全部レジスタンス的机体撤退（HP低于300） 2.击坠シャウラス（完成胜利条件1后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.タケル或主角被击坠 3.レジスタンス的机体被击坠

SR点获得条件
3回合内击破24架以上敌机之后 再让全部レジスタンス的机体撤退

可获得强化部件	
名称	对应敌机
サイキックリアクター	シャウラス

攻略要点 目标的レジスタンス势力机体在地图左边和下边各有3架，记得多派点有てかげん的机师出战，否则靠手动调整伤害会非常痛苦。至于SR点则再加上了3回合内以及先击坠24架以上敌机的条件，敌人离得很近，而且会主动出击，3回合是完全足够的。完成胜利条件1或SR点条件后敌方增援登场，接下来正常攻略即可。

第 28 话 B

翠の海の明日

胜利条件	1.击坠ストライカー
[illegible]	1.任一我方机体被击坠 2.我方战舰被击坠（增援登场后） 3.アルト、レド被击坠（增援登场后）

SR点获得条件
7回合内过关，且任一我方驾驶员击坠5架以上敌机

可获得强化部件	
名称	对应敌机
フライトモジュール	ストライカー
A-アダプター	VF-27γルシファ-F・SP

攻略要点 我方一开始只有两人，不过敌人只会攻击ラケージ，可以利用这个机会让レド多击坠杂兵，不过要注意及时给ラケージ进行回复。第四回合开始会触发剧情，之后敌我双方增援登场，敌方小飞机依然十分强力，最好利用MAP武器快速清场，顺便达成本关的SR条件。注意好アルト、レド的HP，不要让他们被杂兵围攻。ストライカーHP低于一定程度后会触发剧情，之后チェインバー会追加武器，将ストライカー击坠后便可过关，不过在此之前优先击坠ブレラ的话可以触发其归队的剧情。

第 29 话 A

猛攻のストラウス

胜利条件	1.敌全灭 2.将プレイアデス・タウラ的HP削减到60000以下（第四回合后） 3.迎来第八回合（第四回合后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.ランド被击坠

SR点获得条件
将プレイアデス・タウラ的HP削减到60000以下

可获得强化部件	
名称	对应敌机
A-アダプター	ダバラーン
わかめパン	アドラティオ

攻略要点 プレイアデス・タウラ一开始就会主动出击并盯着ランド打，可以先让ランド用精神将其牵制住，其他单位专心消灭杂兵，当然也可以尝试击坠プレイアデス・タウラ，不过目前阶段无论击破多少次都会复活就是。第四回合会发生剧情，地图右下角追加一小波敌增援，同时プレイアデス・タウラ也可以击坠了，但要注意其能力得到了强化，变成了3回行动，并追加了新武器。剧情过后胜利条件变成将プレイアデス・タウラ的HP削减到60000以下或是迎来第八回合，如要获得SR点就只能选第一个，由于第八回合就会自动过关，也就是要在4个回合内完成。同样プレイアデス・タウラ在这阶段也会主动出击的，摆好阵势等其接近后就围起来用必杀技招呼吧。

第 29 话 B

深淵よりの目覚め

胜利条件	1.击坠シャウラス
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.主角、ランド被击坠 3.ランド被击坠（增援登场后）

SR点获得条件
第三个我方回合内击坠シャウラス

可获得强化部件	
名称	对应敌机
サイキックリアクター	シャウラス

攻略要点 本关在出击时可以把主力输出安排在较为靠上的位置，开场后先全力消灭敌方小队增加气力，不过如果输出足够的话，是可以在第三回合击破シャウラス前全灭初期杂兵的。击破シャウラス后会触发剧情，主角与ランド的机体都会追加新武器，之后击破シャウラス就可以过关，不过在此之前也可以先清除掉杂兵，有兴趣的玩家也可以尝试在这一关击破プレイアデス・タウラ。

第30话

暗の中の真实

胜利条件	1.击坠尸刻 2.击坠尸空（完成胜利条件1后） 3.击坠ジェミニア或让其撤退（ジェミニア登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角、ランド、セツコ、クロウ任一被击坠

SR点获得条件

击坠ジェミニア（ジェミニア会在HP低于30000时撤退）

可获得强化部件

名称	对应敌机
スナイパーキット	尸刻
カートリッジ	尸冥爪

攻略要点 击坠尸刻后尸空于地图左侧登场，不过他下一回合就会撤退，同时地图左下出现新的敌增援。SR 点条件需要击坠增援里的ジェミニア，但要注意ジェミニア会在 HP 低于 30000 时撤退，先加分析并降了装甲值后，将其 HP 打到接近 30000 时再用超级系的必杀技＋极限突破＋援护攻击击破吧。



第31话

憎しみと悲しみと

胜利条件	1.击坠シャウラス・リーダー 2 击坠アン・アーレス（アン・アーレス登场后） 3.击坠アスクレプス（アスクレプス登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠 3.主角或セツコ被击坠（アスクレプス登场后）

SR点获得条件

由同一个机师在同一回合击坠シュロウガ和アスクレプス

可获得强化部件

名称	对应敌机
ランカのディスク	シャウラス・リーダー
メガブースター	量产型アスクレプス
高性能レーダー	シュロウガ

攻略要点 这关每回合我方随机 3 个小队会被降 10 点气力，最好让バサラ出击，以维持气力来使用必杀技。シャウラス・リーダー的 HP 降到一定程度后アン・アーレス登场，アン・アーレス的 HP 低于 99999 时会连同初期敌人一起撤退，记得此前先把杂兵清理完。アン・アーレス的出现位置在シャウラス・リーダー的初始位置附近，可以先在其出现位置附近待机，等アン・アーレス一出现就达成目标让其撤退。アン・アーレス撤退后地图上方出现新的敌增援，其中的シュロウガ和アスクレプス需要同一回合由同一机师击坠，借助复数行动或战术待机达成即可。另外这关有隐藏部件，需要让クロウ出击并在坐标(15,9)处待机。

第32话

太极

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠（ジェミニア登场后）

SR点获得条件

第一回合内敌全灭

可获得强化部件

名称	对应敌机
ハロ	ジェミニア
ハイブリッドアーマー	ゼッドファイナー

攻略要点 初期敌人并不多，第一回合内全灭是绰绰有余的。获得 SR 点或第二回合地图右边出现新的敌人，接着下一回合地图上方还有敌增援。击坠一定数量的敌人后左上和右上再次敌增援，其中ジェミニア的威胁较大，优先击坠后会比较轻松。

第33话

黑历史の暗

胜利条件	1.敌全灭 2.将エンシェントAQ的HP削减到30000以下
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ロラン或ガロード被击坠

SR点获得条件

4回合内敌全灭，并且我方任意一名舰长击坠2架以上敌机

可获得强化部件

名称	对应敌机
Fボンバーのディスク	バン・アルデバル

攻略要点 初期敌人不强，直接全军压上即可，记得留一些残血的敌机给母舰来达成 SR 点条件，全灭初期敌人后地图下方出现的敌增援，击破一架ケルビム兵后エンシェント AQ 作为 BOSS 于地图左边登场，不过它的 HP 不算太多，可以先把杂兵清理完再打。另外这关有隐藏部件，需要让ロラン和ガロード的小队在坐标（23,15）处待机。

第34话

复活の日

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.ラルク被击坠 3.バスターマシン7号或ラルク被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
3回合内敌全灭，并且之前用地图武器一次击坠6架以上敌机

可获得强化部件
无

攻略要点 由于SR点条件，这关一定要让有地图武器的机体出击，推荐用ウイングガンダムゼロ或∀ガンダム。全灭初期敌人地图左侧出现敌增援，再击坠一定数量敌机后地图上方出现第二批敌增援，而我方则有バスター－マシン7号增援，接着全灭敌机就可过关。

第35话

1万2000年を越えて

胜利条件	1.击坠エンシェントAQ 2.将プレイアデス・タウラ的HP削减到99999以下 3.将プレイアデス・タウラ的HP削减到30000以下（我方增援登场后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.アマタ被击坠 3.アマタ或アポロ被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
3回合内击坠25架以上敌机且击坠エンシェントAQ（在此之前不能将プレイアデス・タウラ的HP削减到99999以下）

可获得强化部件	
名称	对应敌机
脊髓反射コネクタ	エンシェントAQ

攻略要点 这关有两个势力，两个BOSS分别对应两个胜利条件，但要获得SR点就只能选择第一个，可以先往エンシェントAQ进军。击坠エンシェントAQ后该势力的残存杂兵也会全部因剧情被破坏，要资金和PP的话记得先全灭杂兵。获得SR点后胜利条件改为将将プレイアデス・タウラ的HP削减到30000以下，以我方现在的实力要击坠其实也不是很难。

本关结束后会进入分支选择，选择“日本防卫队に配置”进入支线A，选择“ネオ・ジオン牵制队に配置”进入支线B，选择“アマルガム追迹队に配置”进入支线C。

第36话A

归ることなき故乡

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠バンドック（敌方增援登场后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.胜平或正太郎被击坠

SR点获得条件
ワッ太和赤木的小队通过击坠敌人获得50000资金

可获得强化部件	
名称	对应敌机
バリア・フィールド	バンドック

攻略要点 ワッ太和赤木需要第二回合才会和大部队合流，这关的SR条件是让他们通过击坠敌人获得50000资金，不过一般杂兵的击坠资金不多，建议拿BOSS下手，击坠3个小队后BOSS会带领若干杂兵在左下出现，其中BOSS值22500资金，用祝福击坠就是45000，还有5000就随便击坠两队杂兵来凑。

第36话B

宇宙の神

胜利条件	1.击坠ヤクト・ドーガ 2.击坠ローゼン・ズール（增援登场后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.シャア、カミーユ被击坠

SR点获得条件
3回合内全灭其他敌人，最后击坠ヤクト・ドーガ

可获得强化部件	
名称	对应敌机
バリア・フィールド	ローゼン・ズール

攻略要点 由于本关初期敌人分布在两侧，所以在出击配置时最好也将主力分配在两边。开场后兵分两路行动，初期的两个BOSS的实力并不强，前两个回合可以清理杂兵积攒满TT槽，第三回合再集中把BOSS解决即可。获得SR点后触发剧情，Zガンダム追加新武器，之后敌人会有数量不少的增援，不过可以利用MAP武器清场，注意优先解决敌方战舰以破除“中枢指挥系统”的加成。



第36话C 世界への挑战

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.宗介、主角任一被击坠

SR点获得条件
任意机师在一回合内击破5架以上敌机（地图武器除外）

可获得强化部件	
名称	对应敌机
A-アダプタ-	プラン1056 コダ-ル

攻略要点 本关由于没有回合限制，所以一开始全军待在原地布阵是明智的选择。SR点用复数行动或觉醒来达成都可以。敌方数量被削减到一定程度时发生剧情，主角会自动来到地图下方，一回合后再次发生剧情，宗介换乘新机体。注意如果剧情发生于敌方行动回合，主角有受到围攻的危险。剧情后消灭完所有敌人即可过关。

第37话A 光の魔神

胜利条件	1.击坠勇者ガラダブラ 2.敌全灭（完成胜利条件1后） 3.击坠勇者ガラダブラ（完成胜利条件2后）
[illegible]	1.甲儿被击坠 2.我方战舰被击坠（完成胜利条件1后） 3.龙马或ボス被击坠（完成胜利条件1后） 4.龙马或甲儿被击坠（完成胜利条件2后）

SR点获得条件
第四回合结束前击坠4架ミケ-ネ神

可获得强化部件
无

攻略要点 一开始是甲儿和勇者ガラダブラ的单挑，使用铁壁硬碰硬很快就能获胜。接着双方大部队登场，注意这里我方的初始气力会被降低，杂兵要留给主力机体击坠，以便达到必杀技的气力要求来对付ミケ－ネ神。ミケ－ネ神一共有6架，每架都会2回行动，不过好在HP不多，主力机体使用必杀技加上援护攻击，第四回合结束前击坠4架是没问题的。获得SR点或第五回合发生剧情，我方全员气力最大化，接下来就是各种大招碾压了。



第37话B 暗暗のリディ

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠バンシイ・ノルン（增援登场后）
[illegible]	1.任一我方机体被击坠 2.我方战舰被击坠（增援登场后） 3.ヒイロ被击坠（增援登场后）

SR点获得条件
6回合内过关，并使用两次MAP武器同时击坠6架以上敌机

可获得强化部件
无

攻略要点 本关一开始只有ヒイロ与ゼクス二人，不过敌人并不强，直接向下冲就行，如果条件允许可以先用ヒイロ的MAP武器达成一次同时击坠6机。还剩2架敌机的时候，敌我双方的增援都会出现，敌人虽然不强但数量众多，不过这也正好给了我们用达成MAP武器同时击坠6机的好机会，清场加赚钱两不误。队伍强度足够的话，一般第五回合就能过关。



第37话C 神への诱い

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.バサラ被击坠

SR点获得条件
5回合内过关

可获得强化部件	
バリア・フィ-ルド	尸冥爪・绝

攻略要点 尸刻率领的敌军位于地图右上，我方大举进攻即可，同样是注意不要让敌等级同伴冲得太前。第三回合时发生剧情，地图左边追加4个小队的敌人，同时バサラ会自动来到尸刻附近。不过本关敌人的配置也就仅限于此了，左边的敌人弱且不说，还会主动靠近，不会对SR条件造成太大的麻烦。

第38话A 永远の战士

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ブラックゲッター（完成胜利条件1后）

1.我方战舰被击坠
2.甲儿被击坠

SR点获得条件
真ゲッター-ドラゴン未受伤的情况下全灭初期敌人

可获得强化部件

名称	对应敌机
バリア・フィールド	尸冥爪・绝

攻略要点 最初真ゲッター-ドラゴン位于中间不能移动，敌人会从四个方向朝它逼近，由于SR点要求保护真ゲッター-ドラゴン不受伤，所以最好也将部队拆成四个小队分头迎击。获得SR点或全灭初期敌人后敌增援出现，其中右边的依然是杂兵，只有上方的ブラックゲッター会棘手一点，不过没有了保护战舰的限制，将分散的部队汇合起来后集火即可。击坠ブラックゲッター后地图上方还会追加一小波敌人，不过也是没威胁的杂兵。

第38话B ハマーンのためらい

胜利条件
1.击坠キュベレイ
2.击坠アン・アーレス（敌方增援登场后）

1.我方战舰被击坠
2.セツコ被击坠
3.ハマーン、セツコ被击坠（敌方增援登场后）

SR点获得条件
4回合内全灭其他敌人，最后击坠キュベレイ

可获得强化部件

名称	对应敌机
A-アダプター	キュベレイ

攻略要点 本关的SR点是很典型的限定回合内清杂兵再灭BOSS，直接一路向左上推进便可，惯例优先击破战舰，多利用MAP武器清场。击坠キュベレイ后アン・アーレス会带领增援登场，不过ハマーン会加入我方，这次敌人的杂兵数量很多，是绝佳的赚钱机会。アン・アーレス有大范围的MAP武器，记得使用脱力，好在HP不多，1回合内解决不成问题。

第38话C 幻影

胜利条件
1.キリコ到达目标地点
2.敌全灭（完成胜利条件以后）

1.我方战舰被击坠
2.キリコ、テイタニア被击坠

SR点获得条件
3回合内キリコ到达目标地点，且キリコ击坠4架以上敌机

可获得强化部件

名称	对应敌机
惯性制御システム	オーデルバックラー

攻略要点 开着加速的话キリコ两回合就能达到目标地点，不过靠近大圣堂时会出现增援，圣堂守卫者虽然能力不强，但HP比较多，キリコ很难一次打爆。出击前针对性地给キリコ装上强力芯片会轻松不少。来到目标地点后发生剧情，之后テイタニア换乘新机体，キリコ满状态回归同时当回合的行动也会恢复，不过两人的位置靠近地图上部，接下来有受到围攻的危险。后半的战斗靠ゼロ和ルカ交替使用“かく乱”会简单很多，没了命中的敌人就是一群血牛而已，也没有新的增援。

第39话A 受け继がれる牙

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠プレイアデス・タウラ（プレイアデス・タウラ登场后）
3.击坠バン・アルデバル（バン・アルデバル登场后）

1.我方战舰被击坠
2.葵或ランド被击坠

SR点获得条件
3回合内击坠6架以上アルデバル

可获得强化部件

名称	对应敌机
A-アダプター	バン・アルデバル

攻略要点 击坠一定数量的敌机后会触发剧情，プレイアデス・タウラ登场的同时葵会变得无法行动，接着再击坠一定数量的敌人后，葵回复正常并且プレイアデス・タウラ撤退，最好使用精神和TT槽争取把两个剧情在一回合内达成，以免给得给プレイアデス・タウラ行动的机会威胁到我方。プレイアデス・タウラ撤退后バン・アルデバル带着第二批アルデバル于地图右下角登场，对比初期就在场的第一批アルデバル，增援的这批由于气力没有上升，少一个技能ガード会好打不少，因此用部分增援里的アルデバル来达成SR点条件会比较轻松。

第39话B

想いと力の向かう先

胜利条件	1.击坠バンシイ・ノルン
	1.我方战舰被击坠 2.敌机入侵プラント 3.キラ、シン被击坠（增援登场后）

SR点获得条件
3回合内击坠20架以上敌机，最后击破バンシイ・ノルン

可获得强化部件	
名称	对应敌机
慣性制御システム	バンシイ・ノルン

攻略要点 同样是限制回合内清理杂兵以及击破BOSS的SR点获得条件，只不过这一关还要防止敌人入侵指定地点，所以第二回合的时候要优先解决那些冲在最前面的敌人，顺便提升我方的气力，主力部队一定要向バンシイ・ノルン的方向冲。第三回合可以先让非主力输出清理杂兵，待击坠数达到20机后，迅速将バンシイ・ノルン击坠。获得SR后敌我双发增援登场，下一回合キラ与シン都会追加新的武器，虽然这一关只需击破バンシイ・ノルン就能过关，不过击破杂兵还是可以赚不少钱的，尽量全清后过关吧。

第39话C

歪む因果

胜利条件	1.把ベリアル的HP削减到5000以下
	1.我方战舰被击坠 2.桂、クロウ、グルツ任一被击坠

SR点获得条件
3回合内达成胜利条件

可获得强化部件
无

攻略要点 ベリアル的HP虽然只有1万出头，但由于拥有全伤害1/10的特殊效果，实际上等于有10万以上的HP。幸好BOSS本身只有2回行动这个特性能拿得出手，因此不算难对付。达成SR条件后出现以尸空为首的敌援军，グルツ撤退，宗介队自动来到地图下方，胜利条件变为将尸逝天的HP削减至99999以下。

尸逝天出现后第一回合不会行动，我方可以计算其行动范围和射程后退至其3次行动射程之外，这样就能让其一枪不发就撤退。此时我方队员应该已经都学会魂、热血等强力精神了，尽管尸逝天的HP有所增加，但只要两三队就能达成目标。由于尸逝天撤退后本关就算完成，剩下的人可以多干掉一些杂兵。

第40话A

光と暗の向こうに

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.铁人28号被击坠 3.タケル或万丈被击坠

SR点获得条件
2回合内击坠全部使徒

可获得强化部件	
名称	对应敌机
慣性制御システム	ゼッドファイナ―

攻略要点 4个使徒离得很近，使用精神在2回合内击坠并不难。获得SR点后地图右上会追加新的敌人，同时胜平、万丈、ワッ太、タケル的小队会移动到地图上方敌人密集的地区，所以这时4人最好是未行动过的，这样剧情后还有周旋的余地，当然，如果是4人是队伍的主力，放在前线反击敌人也未尝不可，可加快过关的效率。

第40话B

赤い彗星の未来

胜利条件	1.击坠シナンジュ 2.击坠キュベレイ（击坠シナンジュ后）
	1.我方战舰被击坠 2.アムロ、バナ―ジ、シャア、ハマ―ン任一被击坠 3.シャア被击坠

SR点获得条件
5回合内全灭其他敌人，最后击破シナンジュ

攻略要点 本关的BOSS级敌人和战舰型敌人较多，建议前两回合迅速清理杂兵积攒气力与TT槽，之后解决战舰。等战力上升得差不多之后，再配合精神和极限突破击坠BOSS。シナンジュ不仅有2回行动，而且命中与回避都很高，在打的时候不要吝惜自己的SP，全力以赴就行。击坠敌方2个BOSS后都会触发剧情，アムロ、バナ―ジ、シャア都会追加新武器。本关最后是シャア与ハマ―ン的一对一对决，如果之前以シャア为主力的话，最后应该十分轻松，不常使用的玩家也可以在本关开始前适当改造一下其座机。

第40话C

迫るクロス・オブ・ワ―ルド

胜利条件	1.トゥアハ―・デ・ダナン到达目标地点 2.宗介到达指定地点（完成胜利条件1以后） 3.敌全灭（完成胜利条件2以后）

[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.宗介或主角被击坠（完成胜利条件1以后）

SR点获得条件

4回合内トウアハー・デ・ダナン到达目标地点，
在此之前消灭所有的ズゴック和ランボルト，
而且テッサ要击坠3机以上

可获得强化部件

无

攻略要点 本关的熟练度条件其实就是要求玩家将敌人的水上部队全部消灭，事先给机体装好相应的强化部件会简单不少。水上部队的能力很差，可以轻松达成目标。之后发生剧情，胜利条件改为宗介达到新的目标地点，败北条件追加宗介或主角被击坠。

此时宗介的机体会换装，路上的杂鱼完全不是对手。到达目标地点后出现敌方增援，グルツ也会重新加入，之后把剩下这些杂兵干掉就可以过关了。

第41话 ずっと、スタンド・バイ・ミー

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠第9使徒和第10使徒（第二回合） 3.击坠ベリアル（完成胜利条件2后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.宗介、主角、シンジ任一被击坠 3.宗介或主角被击坠

SR点获得条件

一次攻击内击坠任意一个使徒

可获得强化部件

名称	对应敌机
アンドロメダ焼き	ベック・ビクトリー・デラックス
パラジウム・リアクター	プラン1055 ベリアル

攻略要点 初期敌人里的ベック可以用ロジャー进行说得，然后再用ロジャー击坠的话他会在以后的关卡加入。第二回合第 9 使徒和第 10 使徒增援于地图左边出现，SR 点需要一次攻击内击坠其中一个使徒，推荐拿 HP 比较少的第 9 使徒下手，方法同样是超级系的小队用必杀技的极限突破再加援护攻击。击坠两架使徒后发生剧情，地图左上角再追加一批敌增援，同时宗介和主角的小队会移动到敌增援附近，所以在打使徒时最好不要把宗介和主角行动掉，否则接下来的回合他们会很被动。敌增援里的ベリアル的 HP 看上去只有 1 万多，但是由于机体的特殊能力，我方对其造成的伤害会减少到十分之一，也就是说实际的 HP 在十万以上，所以精神和必杀技就不用省了，全部扔在 BOSS 身上就对了。

第42话 炎

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.ノリコ或ラルク被击坠

SR点获得条件

敌增援登场后2回合内全灭其中一个势力

可获得强化部件

无

攻略要点 一开始的 ELS 系敌人由于攻击带降气力效果，建议让真实系机体加了集中去打。第三回合 ELS 系敌人撤退，宇宙怪兽和バジュラ系敌人分别于地图左边和右边登场，バジュラ系敌人可以交给バサラ，让他和低等级队友组队，这样击坠バジュラ系敌人后很容易就能累积满 TT 槽，接着不断利用复数行动一回合就能全灭バジュラ系敌人达成 SR 点条件，当然宇宙怪兽也不强，正常攻略将这边全灭来达成 SR 点条件也是没有难度的。击坠一定数量的增援后会发生剧情，ディスヌフ和ガンバスター追加新必杀技，之后敌全灭就可过关。

第43话A 闭じた世界

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.シンジ、アヤナミレイ、アスカ、マリ任一被击坠

SR点获得条件

5回合内敌全灭

可获得强化部件

无

攻略要点 敌人全是棘手的黑アンゲロイ，防御力和攻击力都非常高，如果当成一般的杂兵战来打可会吃大亏，不过这关没有增援，所以精神一开始就可以尽量用，以尽快减少敌机数量，这样越到后面会越轻松。

第43话B 永远の圣王国

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.クロウ被击坠

SR点获得条件

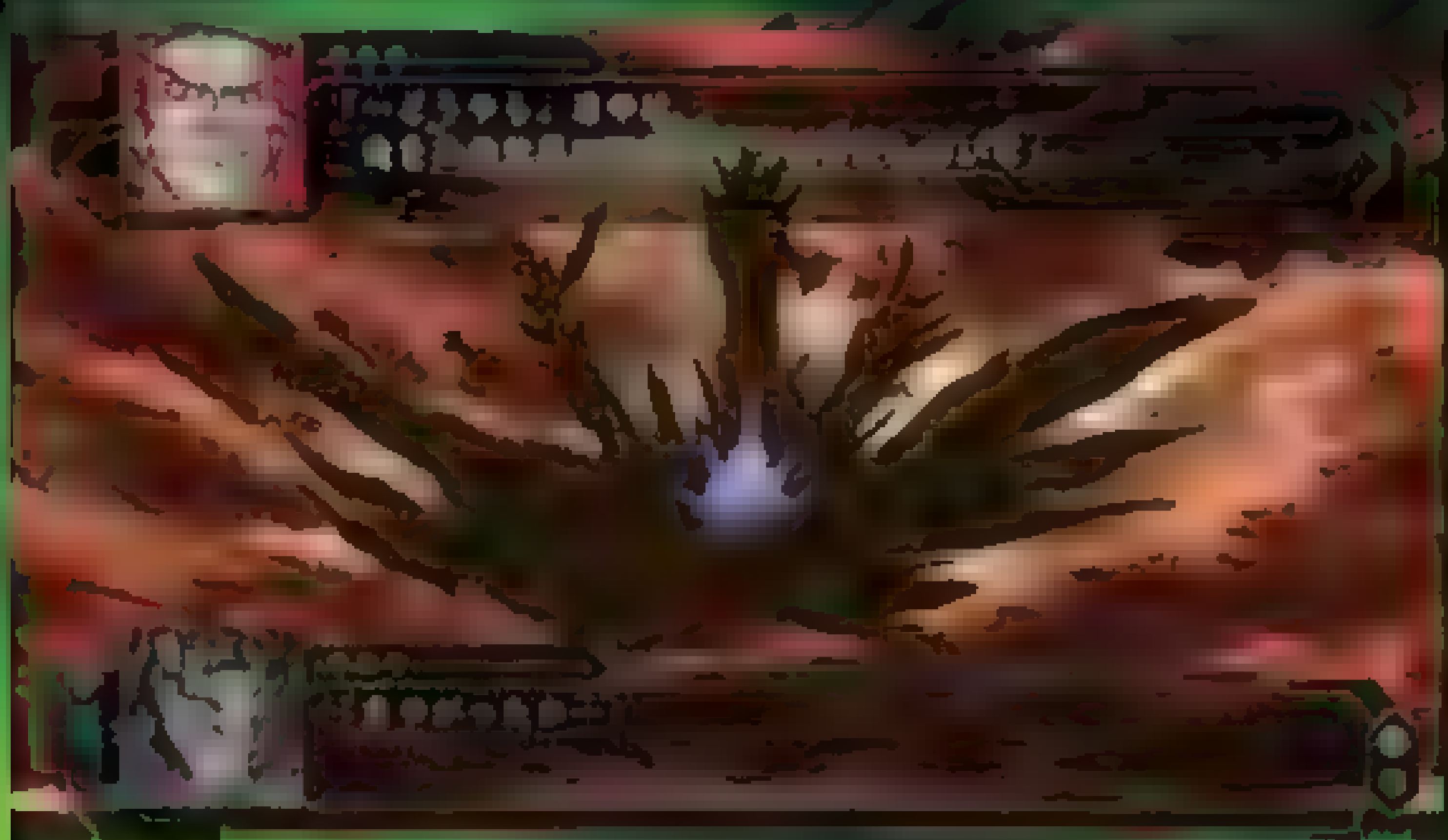
5回合内敌全灭

可获得强化部件

无

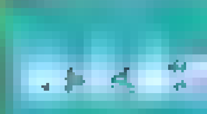
43关的敌人如果不控血秒杀的话，出了底力后打得真心蛋疼啊

攻略要点 和 43 话 A 一样的关卡，不过强制出击换成了クロウ。相比 A 路线，由于可以调度的自选机体要多 3 个，自由度会高一点，如果觉得 A 路线难的话建议选这条路线。除了队伍整体推进的打法外，这关让超级系冲进敌阵打反击也一个不错的方法，比较推荐的是マジンガ -Z，不仅有长距离高威力的 ALL 武器，而且机师还有铁壁，当然事前得把机体和武器都改满，并带上护罩和回复 EN 的芯片，等把敌人的 HP 削减到差不多后，就可以让别的单位上来收拾残血了。



第43话C

BEYOND THE DEMENSION

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.アムロ或シャア被击坠

SR点获得条件
5回合内全灭

可获得强化部件
无

攻略要点 这关和其他两个 43 话分支一样，不过强制出击换成了アムロ或シャア，打法可以参考其他两关，这里就不赘述了。

第44话

宿命を越えて

胜利条件	1.击坠バンシィ・ノルン
	1.我方战舰被击坠 2.バナ-ジ或マリ-ダ被击坠 3.バンシィ・ノルン被ELS击坠或侵蚀（敌方增援登场后）

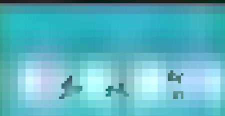
SR点获得条件
3回合内的任意一个回合达成以下全部条件： 1.战术连携达到MAX 2.1回合内击坠20架敌机 3.击坠ジェミニア

可获得强化部件	
名称	对应敌机
スナイパ-キット	バンシィ・ノルン
补助GNドライブ	GN-XIV

攻略要点 这关的初期敌人分别位于地图右上和右下，SR 点获得条件之一的ジェミニア在右下，而且第二回合才会开始行动，所以前两回合先削减敌人的 HP，等第三回合ジェミニア靠近后再一口气把 3 个条件完成。需要注意的地方有两点，一是击坠 20 架机必须在同一回合内完成，而不是 3 回合的累积；二是 Combo 只需在该回合内达成过一次 MAX 就行，并不需要一直维持着来达成条件 2 与条件 3。右上的バンシィ・ノルン被击坠后会变成毁灭模式复活一次，并且地图西和西北面追加 ELS 系敌人，如果不急着过关，可以把 ELS 系敌人敌人全灭后再击坠バンシィ・ノルン过关，另外如果之前已经满足了マリ－ダ生存的条件，那这里バンシィ・ノルン都由バナ－ジ来击坠的话マリ－ダ就能继续待在队伍里，否则マリ－ダ会因原作剧情需要而死亡，以后的关卡都不能用了。

第45话

虹の彼方に

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠アン・ア－レス（第二回合） 3. 击坠ネオ・ジオング（完成胜利条件 2 后）
	1.我方战舰被击坠 2.バナ-ジ或リディ被击坠（完成胜利条件2后）

SR点获得条件
3 回合内全灭シャウラス后再击坠アン・ア－レス

可获得强化部件	
名称	对应敌机
背髓反射コネクタ	ネオ・ジオング
スラスタ-モジュ-ル	ロ-ゼン・ズ-ル

攻略要点 SR 点条件里的アン・ア－レス会在第二回合带着シャウラス部队在地图右上角出现，所以一开始可以先把主力部队调往右上，等アン・ア－レス的部队其一出现就争取在一个回合内完成 SR 点条件。击坠アン・ア－レス后地图右上还会追加一批杂兵，同时フロンタル于地图左边登场。フロンタル有 2 回行动，每回合行动前会使用精神“直感”、“集中”、“直击”，而且还会盯着我方 HP 少的单位打，所以像是真实系这些皮薄的单位最好不要靠得太近，以免成为他的目标，非不得已的时候最好也能

在旁边配置一些有援护防御的单位来减轻伤害。不过フロンタル的机体ネオ・ジオング没有 EN 回复的特殊能力，而且唯一的残弹型武器威力也不大，所以用的∀ガンダム的月光蝶将其 EN 后耗完就基本是一只纸老虎了，慢慢消灭完杂兵后再料理他也不迟。

第 46 话

守るべき未来

胜利条件	1.击坠ジェミニア 2.击坠アスクレプス（击坠ジェミニア后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.バナージ、リディ、主角任一被击坠 3.主角、アサキム任一被击坠 4.主角、アサキム、ガドライト任一被击坠（アスクレプス登场后下一回合）

SR点获得条件
3回合内击坠其他所有敌人，最后击坠ジェミニア

可获得强化部件	
名称	对应敌机
シェリルのディスク	ジェミニア
娘娘名物まぐろマン	量产型アスクレプス
SOLアーマー	アスクレプス

攻略要点 初期的敌人离我方大部队并不远，3 回合内清光杂兵再击破ジェミニア不成问题，可以适当用 MAP 武器配合“幸运”来赚钱。击破ジェミニア后发生剧情，主角机会追加最终大招，之后アスクレプス会率领地方增援登场，不过他除了会 2 回行动以外并没有其他特别之处，注意好几个不能被击坠的角色机体的血量即可。与他一同登场的角色身上带有强化部件，注意不要遗漏。

第 47 话

决战の地へ

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

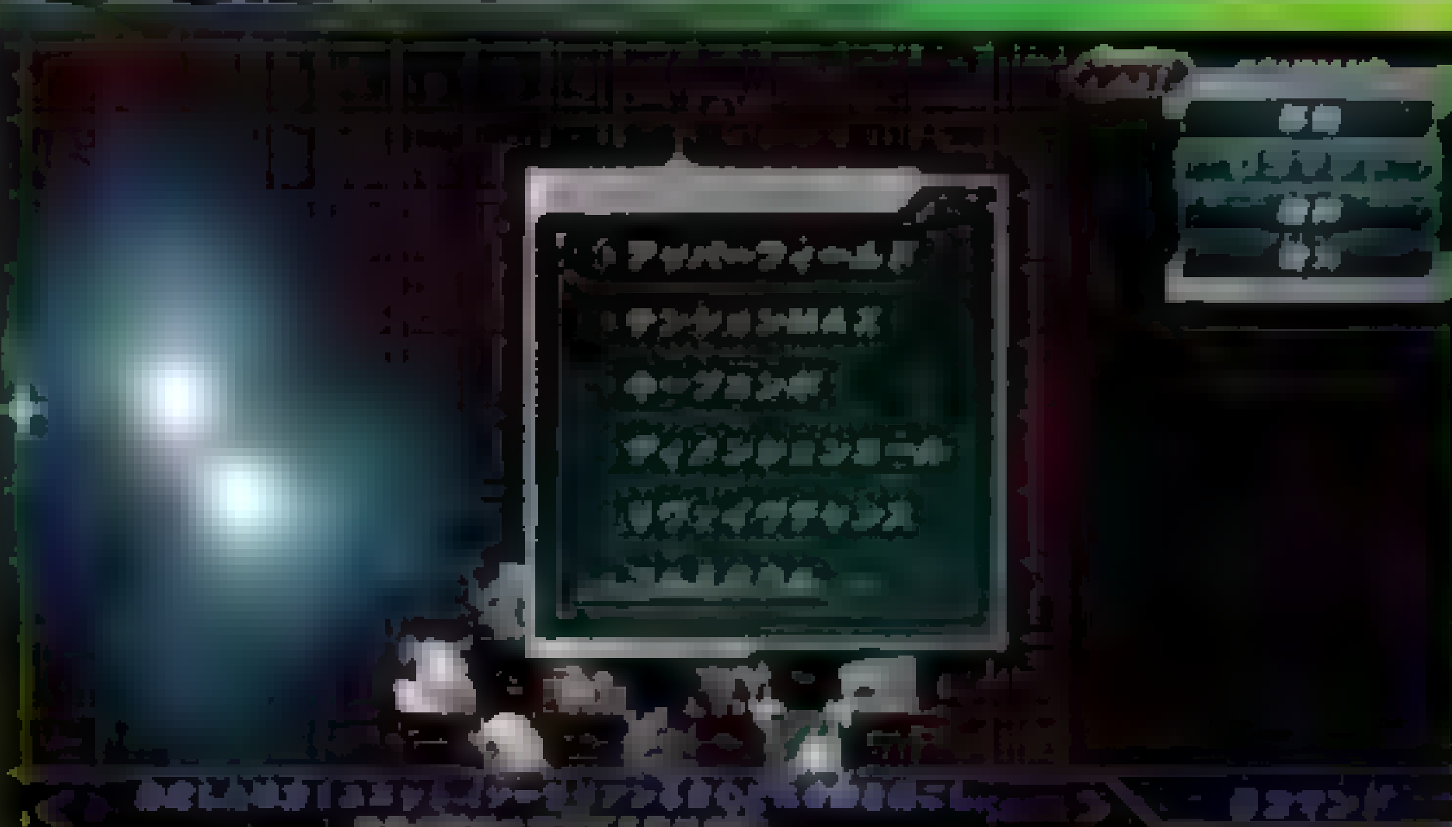
SR点获得条件
6回合内敌全灭，且在过关前满足以下条件： 1.战术连携达到MAX 2.我方任一机师击坠5架以上敌机 3.任意一回合内击坠16架以上敌机

可获得强化部件
无

攻略要点 本关并不会出现增援，但是敌机数量众多。第二回合我方会陷入能力值下降的状态，此时必须迅速多击破敌机来触发剧情，剧情过后原创系战舰ソ－ラリアン作为增援出现，同时“Dコマンド”系统开放，Dコマンド有着不同的效果，每个效果每关只能使用一次，并且一回合只能使用一次 Dコマンド，具体效果可参考下表。

本关的 SR 点获得条件同样为多个，但拆开完成并不困难，多利用 MAP 武器清兵，利用残血杂兵积攒 Combo。3 个 BOSS 级敌人都不是很强，不用吝惜精神迅速把他们解决就能过关。

Dコマンド效果	
アツパーフイールド	可以让周围3格范围内的机体（包括ソ－ラリアン自身）气力上升5
テンションMAX	可以让指定我方小队的TT槽达到最大
キープコンボ	使用后的当回合即使攻击未击坠敌机，Combo数也不会下降
デイメンションコール	可以把任一小队移动到ソ－ラリアン周围4格范围内的任一空格上
リブアイヴチャンス	可以回复任一已行动我方小队的行动次数
フルミラクル	可以对一个指定的我方单位（包括ソ－ラリアン自身）使用一次“奇迹”



第 48 话

燃える地球

胜利条件	1.击坠プレイアデス・タウラ、尸逝天、アン・アーレス，每当击坠ハイアデス、鬼宿、アンタレス任一势力6小队以上，该势力对应的首领就会登场 2.击坠？？？（プレイアデス・タウラ、尸逝天、アン・アーレス被击坠后） 3.击坠击坠次元将（击坠？？？后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.ガドライト被击坠（第二回合）

SR点获得条件
7回合内达成胜利条件

可获得强化部件	
名称	对应敌机
勇者の印	アン・アーレス
S-アダプター	尸逝天
スーパーリペアキット	プレイアデス・タウラ
超合金Z	？？？
SOLクォーツ	ヴィルダーク

攻略要点 一开始需要在 7 回合内击破 3 名珠玉持有者，不过他们不是在一开始就登场，必须击破ハイアデス、鬼宿、アンタレス任一

势力的杂兵机6小队以上，对应势力的珠玉持有者才会登场，所以建议先集中清理一个势力的杂兵，待一个珠玉持有者登场后将其击破，再按照此步骤击破下一个BOSS，不出意外第六回合就能获得SR点，对付这几个BOSS的时候可以适当用一些精神。将3个BOSS都击破后，ヴイルダ－ク会带领增援登场，不过他此时为？？？，并且不会攻击，HP也只有68500，此时可以先安心清理杂兵，再将其击破。击破？？？后他会变身为次元将ヴイルダ－ク，HP有18万以上，将他HP削减到一定程度后会触发剧情，所有人的SP会回满，之后的战斗就简单很多了。



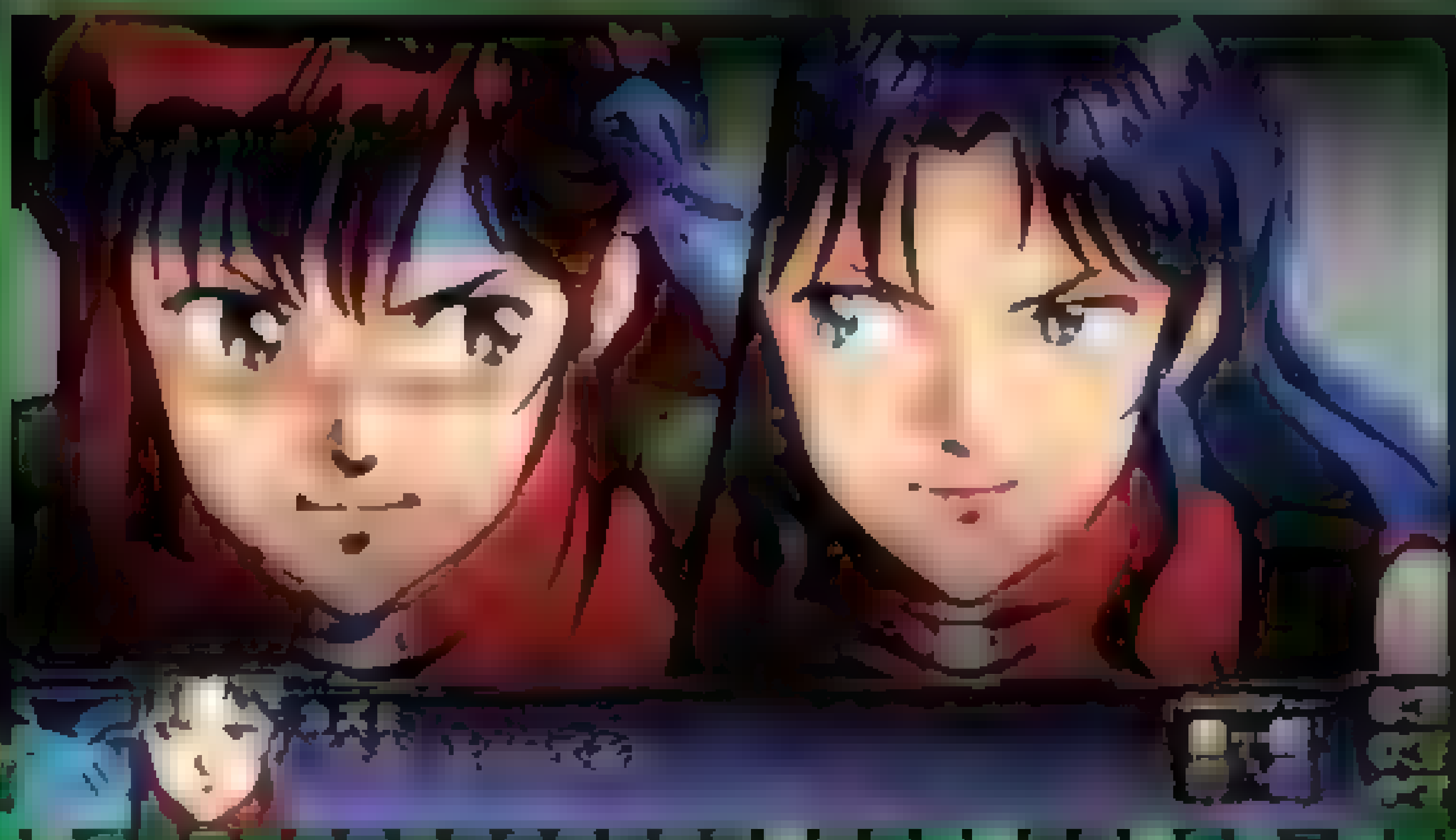
第49话 宇宙に响く声

胜利条件	1.敌全灭
	1.我方战舰被击坠 2.刹那、ティエリア任一被击坠

SR点获得条件
任一回合内击坠40架以上敌机

可获得强化部件
无

攻略要点 本关的敌人相比上一关要弱很多，不过要达成SR点依然需要利用带有强力MAP武器的机体，注意让回避高的机体走在最前，因为ELS的攻击带有气力下降效果。前两回合可以先削减敌人的HP，在保证可以1回合内消灭40机的情况下用MAP武器一举将它们消灭。击坠一定数量的敌人后会出现增援，不过也不难对付，多利用バサラ的歌武器来对付增援可以使战斗更为轻松。



第50话 星の向こうに

胜利条件	1.5回合内敌全灭 2.击坠ELS（增援登场后） 3.击坠タイタン变动重力源（ELS击坠后）
	1.我方战舰被击坠 2.シモン、グラハム、ヒイロ任一被击坠 3.迎来第六回合 4.刹那、ティエリア、シモン、グラハム、ヒイロ任一被击坠（增援登场后） 5.ELS被宇宙怪兽击坠（增援登场后）

SR点获得条件
4回合内敌全灭

可获得强化部件
无

攻略要点 本关一开始的敌人配置与上一关类似，应对方法也与上一关差不多，想要在4回合内敌全灭的话，依然要多多利用MAP武器清场。初期敌人全灭后，地图上侧和下侧都会出现新的敌人，不过实力都不算强，此时只需要击坠地图上侧中央的ELS就行，不过依然建议兵分两路把敌人清理干净。ELS虽然有15万的HP，不过并没有什么威胁，对付它的时候应当留存实力。将ELS击坠后，タイタン变动重力源会带领增援出现，它也有着近较高的HP，不过此时已经不需要节省精神，全力将其击破后就能过关。

第51话 运命への出航

胜利条件	1.4回合内敌全灭 2.迎来第六回合（敌增援登场后）
	1.我方战舰被击坠 2.迎来第五回合

SR点获得条件
3回合内敌全灭，ブライト、オット－、スメラギ、ジェフリ－、F.S.、号、テッサ、ダヤッカ、トライア各击坠2架以上敌机

可获得强化部件
无

攻略要点 本关SR点的需要让9艘战舰各击坠2机，因此在出击之前建议改造一下各战舰的武器，比较简单的打法是利用强力MAP武器配合精神“てかげん”。第一回合先向前推进，第二回合先用强力MAP武器配合“てかげん”将敌方杂兵打至残血，之后依次让母舰补刀，之后再清除地图上的残余杂兵就能获得SR点了。清理完初期敌人后会触发剧情，地图左侧和右下都会出现敌人，右侧的

敌人是3000装甲的强力杂兵，不过只需撑到第六回合就能过关。当然，如果玩家不舍得钱和经验的话，也可以尝试把他们全部击坠，毕竟相比之前，我方的实力已经提升了不少，对付他们也比之前要轻松许多。本关过关后会出现分支选择，选择“本队を真ゲッタ－ドラゴンの救援に回す”进入支线A，选择“本队をマクロス・クオ－タ－の救援に回す”则进入支线B。



第52话A

神に导かれし者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ゼウス被击坠（增援登场后）

SR点获得条件
5回合内过关

可获得强化部件
无

攻略要点 初期敌人分布在地图的上侧与左侧，上侧的ミケ－ネ神具备2回行动，可以优先对付左侧的敌人。击坠一定数量的敌人后地图下侧会出现6架HP均为64000的バンドック，他们不仅高命中，而且武器伤害较高，最好在清理完杂兵后再来对付。作为我方增援登场的ゼウス实力不凡，可以用他来对付上侧的ミケ－ネ神，5回合内过关不成问题。



第52话B

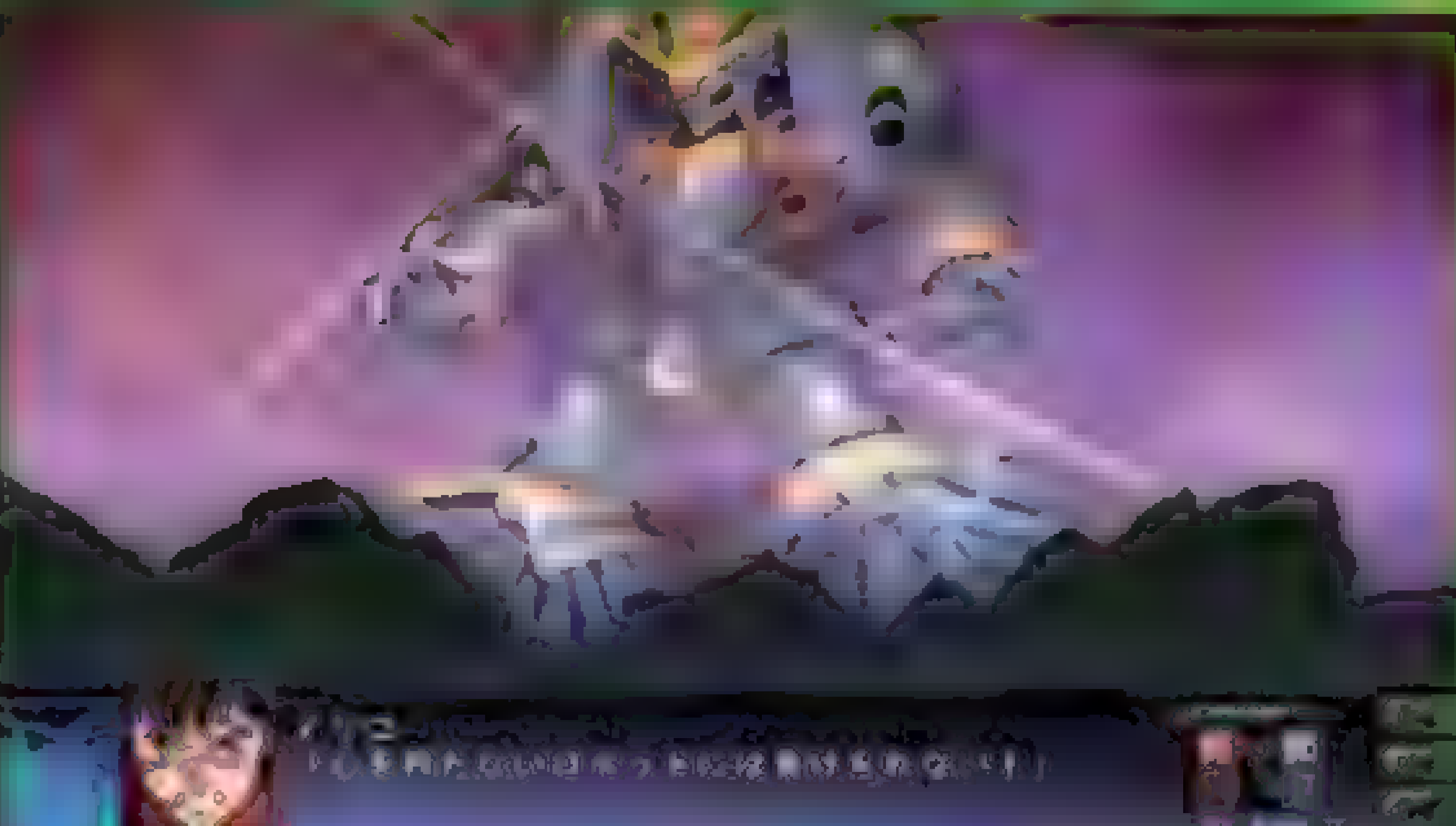
崩坏へのスタンピ－ド

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
第一回合内击坠15架以上敌机

可获得强化部件
无

攻略要点 本关的SR要玩家必须在第一回合击坠15机才能取得，所以主力输出必须开场就使用“加速”并击坠离我方最近的那批杂兵。比较稳妥的打法是利用高威力的可移动后使用的ALL武器再加上复数行动在第一回合连续击坠敌方小队，不过使用这一方法的前提是给用来输出的机体装上D商店中购买的特殊芯片“テンションレイザ－”，这样每击坠一个敌方小队TT槽就会在全满状态，如果有可以击坠的敌方小队的话，就可以利用复数行动来达到理论上的无限行动状态。当然，只要我方的移动力与输出足够，不使用上述方法也是可以获得本关SR的。获得本关SR后，地图右侧上方与下方都会出现新的敌人，下方的バジュラ可以交给バサラ来对付。上侧的敌人命回较高，可以配合精神来对付他们。而左侧的宇宙怪兽母舰看似血厚，但其实装甲很薄，直接用大威力单体武器就能轻松对付。



第53话A

歪んだ进化

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
3回合内击坠ラアダブラ， 击坠时必须是战术连携MAX且围攻补正为10%的状态

可获得强化部件	
名称	对应敌机
サイキックリアクタ－	ガラダブラ

攻略要点 由于要在3回合内击坠ラアダブラ，所以我方全员开场就要向下移动，不过可以留两个主力在初始位置。ラアダブラ的HP只有10万，1回合击坠不成问题。但为了达成SR，玩家必须用4架机体将其包围后，在Combo最大的状态下将其击坠。4围和积攒Combo都不难，但是在击坠时要保持Combo的话，比较稳妥的方法就是用上原创战舰的特殊指令"Dコマンド"中的"キ－プコンボ"使得不击坠敌人不会减少Combo。此外，击坠一定数量的敌人后再地图左上会出现地方增援，不过实力并不算强劲，敌全灭后便可过关。



第53话B

爱憎のラビリンス

胜利条件	1.击坠エンシエントAQ
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アルト、ブレラ、アマタ、アポロ任一被击坠
SR点获得条件	
5回合内全灭其他所有敌人，最后击破エンシエントAQ	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 本关的杂兵众多，要在5回合内全灭杂兵外加BOSS的话最好多利用MAP武器。每个敌方回合开始时，我方随机5个小队会受到一定程度的伤害，记得及时用精神进行回复。エンシエントAQ每回合开始时都会切换地点，可以把他留到第五回合再来对付，他的HP高达20万，不过打法和以前一样，使用"脱力"再加上贴身攻击他就能避开他所有具有威胁性的武器。由于本关并没有敌方增援，所以对付エンシエントAQ时用尽全力即可。



第54话A

闪光！！次元の果て！

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠所有コ－ウエン＆スティンガ－（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.龙马被击坠
SR点获得条件	
3回合内击坠50架以上敌机	
可获得强化部件	
无	

攻略要点 本关的敌人分布在地图左侧与上侧，而且阵型较为密集。想要获得本关SR点的话，可以利用第一回合排兵布阵，待敌人涌向我方后，利用地图武器一网打尽，在3回合内击坠50机以上一般不成问题。获得SR点后，敌人会有增援出现，这些敌人的HP较高，建议在清完杂兵后再来对付他们，用极限突破配合各种精神快速将他们击破就能过关。

第54话B

爱する翼

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠ケルビム・ヴエルルゼバ和ストライカ－（オリジナル）（击坠所有ストライカ－后） 3.击坠クイ－ン・フロンテイア（击坠ケルビム・ヴエルルゼバ和ストライカ－（オリジナル）后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アルト被击坠
SR点获得条件	
第三回合我方行动阶段击坠所有ストライカ－	
可获得强化部件	
名称	对应敌机
サイキックリアクタ－	クイ－ン・フロンテイア

攻略要点 SR点条件中需要击破的ストライカ－均在敌方队伍的前排，接近它们并不困难，不过它们的命回较高，超级系可能较难命中，嫌麻烦的话可以考虑用MAP武器解决问题。完成SR后ケルビム・ヴエルルゼバ和ストライカ－（オリジナル）会带领增援出现，此时的胜利条件只需要击破这两个BOSS就能达成，后面的バジュラ战舰血量较高，如果觉得战力和资源不足的话可以选择不打。ケルビム・ヴエルルゼバ有2回行动，应当优先击坠，不过对付他们的时候注意保留实力，因为将他们击坠后我们还需要对付クイ－ン・フロンテイア，它有20万的HP，不过实力并不算强，给主力加上精神全力输出可以在1回合内击坠。

第55话

死斗の银河

胜利条件	1.迎来第八回合 2.第七回合结束前击坠エグゼリオ变动重力源（第四回合后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.ノノ被击坠 3.敌方单位入侵バスターマシン3号 4.アサキム被击坠（第四回合后） 5.迎来第八回合（第四回合后） 6.ラルク被击坠（ラルク登场后）

SR点获得条件
第四回合我方行动阶段敌全灭

可获得强化部件
无

攻略要点 初期的敌人众多，要在第四个我方回合全灭最好要利用 MAP 武器。后方的宇宙怪兽战舰看似攻高血厚，但其实装甲很低，用高输出的超级系来对付它们较为轻松。获得 SR 点后会触发剧情，アサキム会作为增援登场，此时需要对付 HP 有 34 万的エグゼリオ变动重力源，不过其装甲和其他宇宙怪兽一样低，也没有什么有威胁的招式，倒是周围的杂兵需要注意。将其 HP 削弱到一定程度后会触发剧情，ノノ会变身为ダイバスター，而再将其 HP 削弱至一定程度ラルク就会驾驶バスターマシン 19 号参战，并和ダイバスター一起使用合体技给予 BOSS 重创，之后的战斗就无比轻松了，主力的大招全部砸到 BOSS 身上就能 1 回合内轻松将其击坠。

第56话

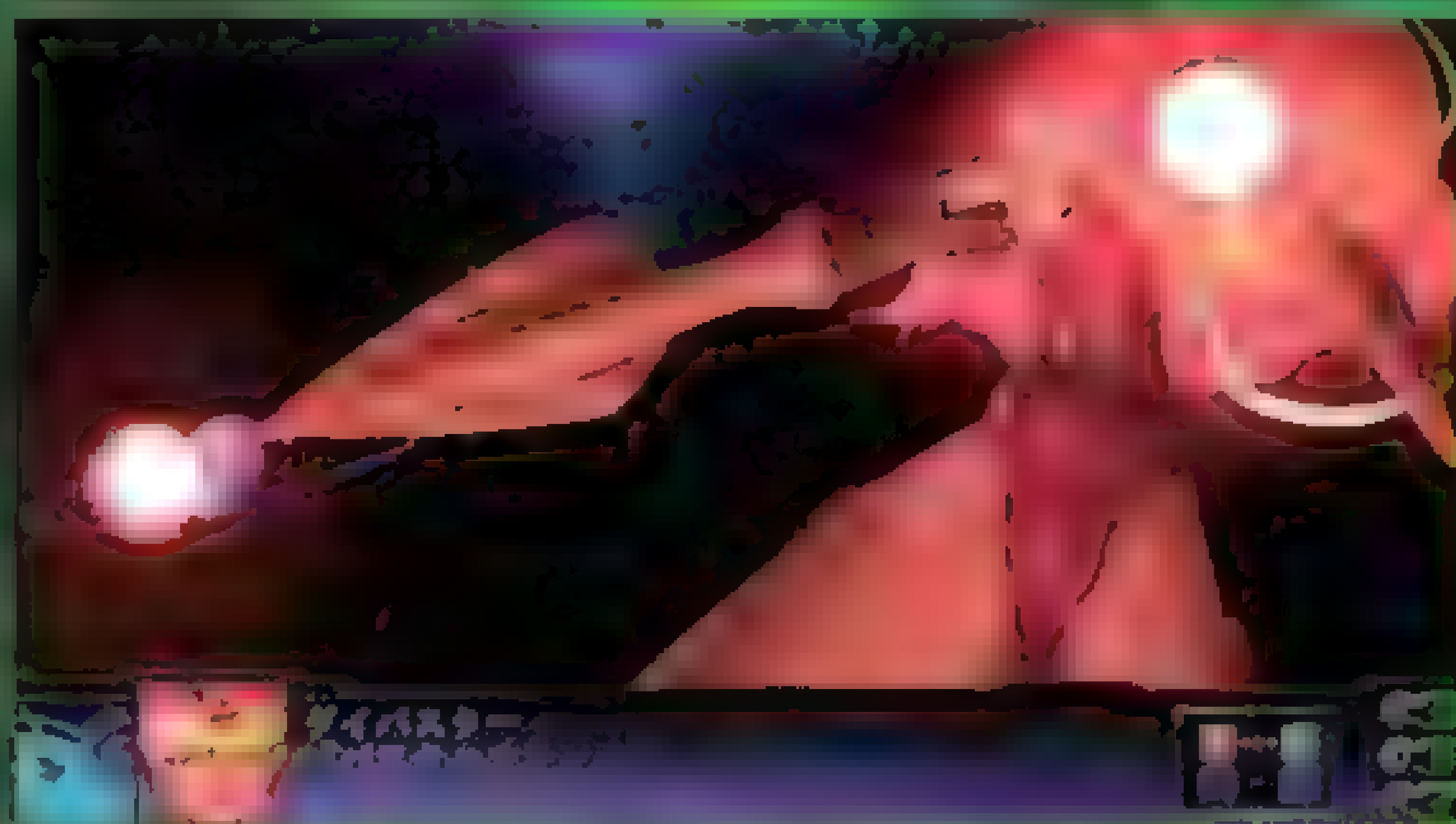
觉醒

胜利条件	1.5回合内击坠ゼル・ビレニウム 2.5回合内セツコ、ランド、クロウ、主角均到达目标地点 3.迎来第六回合 4.敌全灭（达成胜利条件1或2后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠 2.セツコ、ランド、クロウ、主角任一被击坠

SR点获得条件
4回合内达成胜利条件2，且击坠4台以上アンゲロイ・アルカ，セツコ、ランド、クロウ、主角均击坠2架以上敌机

可获得强化部件	
名称	对应敌机
ハロ	量产型アスクレプス

攻略要点 为了获得 SR 点，本关开始后就要迅速让 4 架原创主角机冲向目标地点，在到达目标地点前注意让他们各击坠目标地点周围的 2 架杂兵。如果主角们之前未加以培养的话，记得在靠近杂兵前使用精神“かく乱”来降低敌方命中率。中间的敌人交给大部队来对付，此时不需要吝惜精神，力求尽快击坠 4 架アンゲロイ・アルカ。达成胜利条件 2 后会触发剧情，之后我方全体永久进入“真化融合”状态，所有机体武器账面伤害加 2000，角色气力、SP 上限提升，之后再来对付敌人就像砍瓜切菜般轻松了。如果玩家在本关之前 SR 达到一定程度的话，本关结束时会出现分支选项，选择“希望は残っている”进入支线 A，选择“绝望しかない”则进入支线 B，也就是 if 路线。



第57话A

真化、その意味

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠次元将ヴイルダーク（增援登场后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
3回合内敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
钢の魂	ヴイルダーク

攻略要点 初期的敌人分布在地图的上侧与左侧，因此想要获得本关 SR 点的话就必须兵分两路，左侧的敌人会 2 回行动，不过以我方目前的实力对付他们根本不成问题，3 回合完全足够。初期敌人全灭后，次元将ヴイルダ－ク会带领次元兽出现在地图右下角，这次他的 HP 有 25 万，并且一直带有“必中”状态，因此真实系机体不要离他太近。由于他会 3 回行动，用上全部精神争取 1 回合内将其击坠较为稳妥。



第57话B

終焉の宇宙

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠次元将ヴイルダーク（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内敌全灭

可获得强化部件	
名称	对应敌机
钢の魂	次元将ヴイルダーク

攻略要点 作为if路线，本关的敌人配置都与正常路线相同。不同的是，本关一开始我方会解除“真化融合”的状态，并且气力都只有80，所以难度较正常路线要高很多，不过好在SR点的获得条件变为了4回合。开场的策略依然是尽快击坠敌人来提升气力，多用精神来减轻我方的损失。敌全灭后次元将ヴイルダ－ク出现，他的HP与正常路线时一样为25万，此时应当尽快接近他并且削减其HP，因为当其HP下降至70%后就会触发剧情，我方的“真化融合”状态会恢复，攻击力提升之后，BOSS也只有被我们蹂躏的份了。

第58话

哀しき墓守

胜利条件	1.击坠所有エル・ミレニウム 2.击坠シュロウガ・シン（击坠所有エル・ミレニウム后）
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内击坠所有エル・ミレニウム，在此之前需使用MAP武器同时击坠2架以上エル・ミレニウム

可获得强化部件
无

攻略要点 本关的SR点要求在4回合内击坠所有エル・ミレニウム，时间上还是比较紧凑的。开场后我方全员全力往地图右上赶，中途遭遇的敌人可以用来提升气力与TT槽，但不必刻意击破。エル・ミレニウム会在第二回合开始向我方移动，它们都会2回行动，具有一定的威胁性。由于エル・ミレニウム的HP较高，可以考虑让带有“てかげん”的高输出机体将其中2只的HP打到10后再用MAP武器击坠。击坠所有エル・ミレニウム后，アサキム会作为敌人登场，他也会3回行动，不过除此之外并没有其他特别强大的能力，HP也只有17万左右，用上精神集中火力将其击坠后就能过关。

第59话

邪神降临

胜利条件	1.击坠ハーデス、皇帝ズール、宇宙魔王
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.シモン被击坠

SR点获得条件
6回合内，在同一回合里击坠ハーデス、皇帝ズール、宇宙魔王

可获得强化部件
无

攻略要点 较为麻烦的一关，我方不仅要面对大量杂兵，还必须在同一回合内干掉3个HP都在15万以上的BOSS。这3个BOSS都会在每回合开始时使用“不屈”，进行HP回复以及瞬移，并且都有着附带各种负面效果的MAP武器，所以本关前期还是以清杂兵为主。等气力与TT槽都积攒好之后，将主力兵分三路在BOSS的MAP武器的范围外待机，在下一回合分别对3个BOSS集火输出将他们击坠。值得注意的事，由于他们都会在回合开始时使用“不屈”，所以在开始攻击每个BOSS前最好先用非主力输出型的机体消耗掉各BOSS身上的“不屈”效果，以免造成输出浪费。

第60话

永远へ

胜利条件	1.击坠シュロウガ・シン
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内全灭シュロウガ・シン以外的所有敌人

可获得强化部件
无

攻略要点 要获得本关SR点只需要在4回合内全灭シュロウガ・シン以外的杂兵，但シュロウガ・シン会在回合开始就主动接近我方，且具有3回行动。需要注意的是，他的MAP武器在气力130以上后就能使用，因此要记得在每个回合清完杂兵后及时对其使用“脱力”。除了シュロウガ・シン，所有地图上的シュロウガ都带有MAP武器，因此在清理杂兵的时候应当优先把他们击坠。获得SR点后就能安心对付シュロウガ・シン了，虽然其HP不多，但两次HP掉到一半以下后会将HP回满。第三次掉到一半以下后虽然不会回血，但会对自身使用“觉醒”、“集中”、“不屈”，此时记得用一架机体耗掉其身上“不屈”的效果，之后全力输出争取一回合内将其击坠。

第61话

黒い太阳

胜利条件	1.击坠ヘリオ−ス 2.击坠プロディキウム（ヘリオ−ス被击坠后）
[illegible]	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内全灭其他所有敌人，最后击坠ヘリオ−ス

可获得强化部件
无

攻略要点 本关初期的敌人配置并不算强，4回合内全灭并且击破ヘリオ－ス较为轻松。开场前3回合专心清理杂兵即可，第四回合集火干掉ヘリオ－ス就能获得本关的SR点。

ヘリオ－ス的HP有28万，配合“觉醒”有4回行动，清杂兵的时候最好离他远一点。由于其有MAP武器，注意用“脱力”限制他的气力。击坠ヘリオ－ス后プロディキウム会带领一大批增援出现在地图上半侧，其中エル・ミレニウム不仅血厚而且会2回行动，而プロディキウム则有38万的HP，所以不必与杂兵过于纠缠，使用“かく乱”撑过敌方回合后迅速挂上精神全力集火BOSS即可，1回合内将其击坠基本不成问题。

最终话

果てなき世界

胜利条件	1.敌全灭
[illegible]	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
无

可获得强化部件
无

攻略要点 初期的敌兵数量较多，而且实力强劲，不过不需要全部消灭，因为到了第四回合他们就会全部消失。当然，这里也需要适当击坠一些敌人来提升气力，为了确保我方战力无损失，前3回合最好使用“かく乱”来降低敌人的命中率。由于最终BOSS会在右上角登场，所以前3回合就可以将全队向右上角推进。第四回合最终BOSS至高神Z出现，周围还会伴随数量不少的杂兵，其HP有50万，并且配合“觉醒”能有4回行动，每回合开始还会随机对我方机体造成伤害，无论命回还是攻击力都很高，所以抓住机会一回合内解决他是很有必要的。由于其HP减少到一半以下时会触发剧情，之后会将HP回满，所以其实际HP为75万，所以在前3回合最好将主力的TT槽都蓄满，待其登场后就挂上精神配合四围加分析＋极限攻击的方式迅速对其输出，我方实力足够的话1回合将其击坠不成问题。



通关奖励

・继承金钱（2周目50%、3周目75%、4周目以后100%）。

・继承PP（2周目50%、3周目75%、4周目以后100%）。

・继承Z芯片（2周目50%、3周目75%、4周目以后100%）。

・继承机师击坠数。

・继承强化部件（2周目5个、3周目10个、4周目15个、5周目20个、6周目25个），纹章系不继承。

・2周目以后可以直接获得和《时狱篇》联动获得的强化部件，再次联动可重复获得。

・4周目以后解禁15段改造。

・4周目以后获得以下强化部件：PCMサイト、PCMモ－タ－、アサルトブ－スタ－、セイクリッドア－マ－、天狱の纹章、连狱の纹章。



隐藏要素

隐藏剧情

ランカ告白

・第17话的分支选择A路线。

・第18话A的对话选项选择"自分の机体にランカを乗せる"，之后让アルト击坠3架以上敌机。

・第27话B"野望の岛"让アルト和ブレラ发生战斗，并让アルト击坠ブレラ。

・第28话B"翠の海の明日"让アルト和ブレラ发生战斗，并让アルト击坠ブレラ。

・第52话的分支选择B路线。

以上条件满足2个以上53话B开始前会发生ランカ的告白剧情，对话中有"ランカの想いを受ける"（接受告白）or"ランカの想いを受けない"（不接受告白）的选项，无论选哪个都会使对话内容发生变化（对剧情和路线没有影响）。

隐藏强化部件

スーパーリペアキット

第14话"アルカトラズ大脱走"让セツコ或ランド出击，之后以地图左上角那格为坐标（0,0），让目标驾驶员移动到坐标（18,24）的位置待机。（坐标定位下同）

カミナのサングラス

第14话"アルカトラズ大脱走"让シモン移动到坐标（8,17）的位置待机。

ブースター・高性能レーダー

第25话"特异点の使命"让ガロード出击，并移动到坐标（7,21）的位置待机。

娘娘名物まぐろマン

第31话"憎しみと悲しみと"让クロウ出击，，让移动到坐标（15,9）的位置待机。

アンドロメダ焼き・サイキックリアクター

第33话让任意机体在坐标（23,15）的位置待机。

Fボンバーのディスク

第52话A"神に导かれし者"让任意机体在坐标（17,22）的位置待机或第54话B"爱する翼"让任意机体在坐标（17,24）的位置待机。

隐藏机师&机体

ジュアッグ

第25话"特异点の使命"过关后在D商店中购买。

αアジール

第33话"黑历史の暗"过关后，如果クエス和シャア的合计击坠数在100架以上，过关后在D商店中购买。

ギュネイ&ヤクト・ドーガ

①第4话分支时选择B路线，如果之后选择了B1路线的话，在第6话B1"ジオンの未来"中可以用カミーユ对ギュネイ进行说得，并用アムロ将其击坠；B2线则是第7话B2"严岛の奇迹"中用カミーユ对ギュネイ进行说得，然后让アムロ和カミーユ分别和其发生战斗。

②第10话B"赤い彗星の影"中，先后用クエス、シャア对其说得，之后用クエス、シャア分别和其发生战斗，并让其中一人将其击坠。

③第24话"一筋の光明"中，用シャア、クエス、カミーユ分别对其说得。

④第35话后的分支B路线"宇宙路线"，第36话B"宇宙の神"中用シャア对其说得，再用クエス与其战斗一次，之后当ローゼン・ズール被击坠时，就会触发特殊剧情，之后ギュネイ加入我方。

マリーダ生存

①第4话分支时选择B路线，第9话B"平和への晓"中用バナージ和マリーダ发生战斗，之后用バナージ对其说得，再用バナージ将其击坠。

②第10话B"赤い彗星の影"中分别让バナージ、クエス对其说得（机体未进入"毁灭模式"时），之后让バナージ与其战

斗，待マリ－ダ的机体进入“毁灭模式”后，再让バナ－ジ与其战斗，最后让バナ－ジ将其击坠。

③第35话后的分支选择B路线，第37话B“暗暗のリディ”中分别让バナ－ジ、マリ－ダ与リディ战斗，之后让任一人将其击坠。

④第39话B“想いと力の向かう先”中分别让バナ－ジ、マリ－ダ与リディ战斗，之后让任一人将其击坠，待其进入“毁灭模式”后让バナ－ジ再度与其战斗并将其击坠。

⑤第44话“宿命を越えて”中让バナ－ジ与バンシィ战斗并将其击坠，待其进入“毁灭模式”后再度让バナ－ジ与其战斗并将其击坠，之后在第44话中就会有特殊剧情，マリ－ダ最终生存。

グラハム生存

①第50话过关前グラハム和刹那击达到ACE。

②第50话中グラハム击坠8架以上敌机。

ベック・ビクトリ－・デラックス＆ベック

第41话“ずっと、スタンド・バイ・ミ－”中让ロジャ－对其说得，之后用ロジャ－将其击坠，第55话加入。

ポン太くん

第51话“运命への出航”过关前宗介、マオ、クルツ、クル－ゾ－的合计击坠数在100架以上，过关后入手。

奖杯列表



种类	名称	获得方法
白金	天狱篇マスタ－	获得其他所有奖杯
金杯	シナリオコンプリ－ト	通过所有关卡
金杯	エンブレムコレクタ－	获得5个纹章
金杯	DEMのお得意样	购入D商店所有固定商品（不包括额外商品）
金杯	全SRポイント制霸	获得所有SR点
银杯	ゲ－ムクリア	游戏通关
银杯	パイロットブリ－ダ－	ACE机师达到30人以上
银杯	カスタムキング	获得改造奖励的机体达到30架以上
银杯	オンリ－ワンクラッシュ	1次战斗给予敌人5万以上的伤害
银杯	マルチクラッシュ	使用地图武器同时击坠10架以上敌机
银杯	买い物上手	D商店的固定商品全部开启（不包括额外商品）
银杯	ス－パ－エ－スパイロット	任一机师的击坠数突破200
银杯	ゴ－ルドフィンガ－	获得累计资金总额突破3000万
银杯	スイ－トネイル	把敌人的HP削减到个位数
银杯	ハイテンション	我方16个以上小队TT槽MAX
铜杯	准备万端	完成教学关卡
铜杯	长き战いの始まり	完成第1话
铜杯	マキシマムブレイク	使用极限突破
铜杯	タクティカルコンボMAX	Combo达到最大
铜杯	エ－スパイロット	任一机师达成ACE
铜杯	カスタムボ－ナス	任一机体获得改造奖励
铜杯	お买い上げ感谢感激	购入D商店的任意一件固定商品（不包括额外商品）
铜杯	休息の时	观看中断存档后结束游戏的对话
铜杯	战いの纹章	获得第一个纹章
铜杯	美しき战士	任意一位女性机师达成ACE
铜杯	精神统一	大地图中使用检索功能搜索精神时可以搜到所有精神
铜杯	射程距离外からの攻击	攻击15格距离开外的敌人（除地图武器）
铜杯	サウザンドクラッシュ	我方全体累计击坠1000架以上敌机
铜杯	爱と勇气を力に	任一单位同时使用精神指令“加速”、“必中”、“闪き”、“热血”、“直击”、“努力”、“幸运”
铜杯	腕の差	1关内会心攻击击坠5架以上敌机
铜杯	一击二鸟	第一次使用ALL武器击破敌方一个双机小队
铜杯	本日ラッキ－デイ	一关里使用精神指令“幸运”和“祝福”的次数合计在10次以上
铜杯	5回行动	任一小队使用复数行动4次
铜杯	缘の下の力持ち	任一我方机师1回合里为其他机师进行4次援护攻击
铜杯	一机斗千	任意一位我方机师一关里击破15架以上敌机



虽然几个新参战作品的表现都可圈可点，不过由于这次原创作品剧情的戏份占了多数，反而版权作的感觉有点淡化。另外比较意外的是这次难度比前作有所提升，一些前期的关卡都要花不少工夫，算是一个不错的变化。



《异度之刃》原本是Wii平台上一款素质很高的RPG，还是“《异度》系列”的一员。挑选其复刻版来作为New 3DS的第一款专属游戏，可见老任对其期望值之高。而游戏丰富的要素和充实的内容也没有辜负老任对它的期待。下面我们就来逐步了解这款游戏。

攻略透解
Guide Through

文 虫无兮 美编 Juxi

异度之刃		
Nintendo	日版	2015年4月2日
对应邂逅通信/amiibo	1人	3996日元

系统介绍

操作方式

基本操作

[illegible]	[illegible]
滑杆	移动角色 / 移动图标
十字键	移动图标
A 键	确定
B 键	返回，取消
START	暂停剧情，暂停中按 A 键可跳过剧情

场景操作

[illegible]	[illegible]
A 键	对话 / 调查
B 键	跳跃
Y 键	进行以物易物
X 键	打开系统菜单
L/R 键	锁定目标
C 杆	调整镜头
ZL+B 键	把镜头拉近操作角色
ZL+A 键	把镜头拉远操作角色
ZL+Y 键	重置镜头方向
ZR 键	打开当前场景地图
START	查看任务、羁绊系统的提示

战斗操作

[illegible]	[illegible]
L/R 键	切换目标
ZR+L/R 键	切换至最近的目标
ZR+ 十字键↑	集中攻击玩家锁定的敌人
ZR+ 十字键←	同伴各自进行攻击
ZR+ 十字键↓	停止攻击，尽快靠近领队角色
START	查看 Buff、Debuff 及异常状态的说明

场景

游戏时间基本都耗在场景探索上，因为本作的地图场景实在是太大了！不过游戏的指引系统又做得很贴心，很多时候画面上都会有个箭头指向下一个目的地，还会标明步数。然而，就算玩家全程直奔主线，依然会耗掉玩家不少跑路时间。因为不少支线任务要求的道具和怪物，都分布在场景的各个角落。接下来就来逐一了解和场景有关的要素。

地图指南

选择系统菜单的第一项"エリアマップ"，或者直接按下ZR键，就可以查看场景地图。"エリアマップ"可以选择不同地区的地图进行查看，ZR键则只能显示当前所在场景的地图。有些场景纵向分成好几层，可以通过L/R键切换。在查看地图的界面还可以进行传送。地图上有时会出现一些图标，它们有着不同的含义。

[illegible]
主角一行所在位置
当前视角正对的方向
主线流程中的下一个目的地
剧情任务的目的地
场景的出入口
电梯等可进行移动的机关
地标以及秘境
商店
可采取矿点
羁绊对话地点

另外，在正常游戏过程中，下屏还会显示小地图。在小地图中，可以接到任务的NPC会显示白色的"！"，与支线任务的完成相关的物品和NPC则以红色的"！"表示。此外还会以蓝色方块来代表有名字的NPC，橙色方块表示特殊的NPC，红色方块则代表怪物。进行支线任务或以物易物时，借助小地图会比较方便。

地点·地标·秘境

游戏中包含许多场景，打开每个场景的地图会发现许多地名，这些地名中则包含着地点（ロケーション）、地标（ランドマーク）和秘境，当主角一行人发现新的地点、地标或秘境时，就会获得EXP、SP和AP作为奖励，这也是鼓励玩家进行探索的一种手段。地点没有什么特别之处，只是场景中一个比较特别的地方，在接取支线任务时方便用来表述位置；地标和地点接近，但是会有显眼的标志性物体，而且查看地图时可以直接传送（スキップトラベル）到该场景的任意一个已发现的地标，节省移动时间；秘境顾名思义，是一些难以发现或是比较特别的地方，通常入口比较隐蔽且需要漫长的移动，不过发现秘境时获得的奖励比较高，而且秘境和地标一样可以传送到达。当玩家发现了一个场景中所有的地点、地标和秘境之后，就会完整显示该场景的地图，反过来说，如果查看地图时还有不完整的地方，则表示玩家的探索还不够彻底。不过许多场景中都存在着剧情达到特定阶段才能进入的地方，还有一些地方则是在特定剧情后就会永久封闭。

地形·时间·天气

游戏的场景中存在着高低差和水域。从低处往上移动时，需要走特定的道路，有时需要攀爬藤蔓或者跳跃，可攀爬的地方会有箭头标记。从高处往低处走时就没那么多讲究，可以直接往下跳。只是超过一定的高低差后，落下时会受到伤害，落差越大伤害越高。若是从太高的地方直接跳下，或者落下无底深渊则会直接死亡，然后和在战斗中全灭一样，会从最后一次到达的地标处复活。不过，如果是跳到水域当中，无论是从多高的地方跳下都不会受到伤害。在水域中，移动方式会变为游泳，此时无法进行战斗及跳跃。在野外场景中，有时还会有毒沼之类会给角色造成伤害的地形，可以通过装上带“地形防御”的宝石减轻伤害。

本作存在昼夜变化和天气的概念，主要影响NPC和怪物的出没。游戏中的时间是即时流逝的，不过系统菜单中的第六项“オプション”→“时间设定”可以直接调整当前的时间。另外，重复打开“时间设定”并关闭的话，还可以改变当前的天气，是遭遇精英怪的重要技巧。

NPC及以物易物

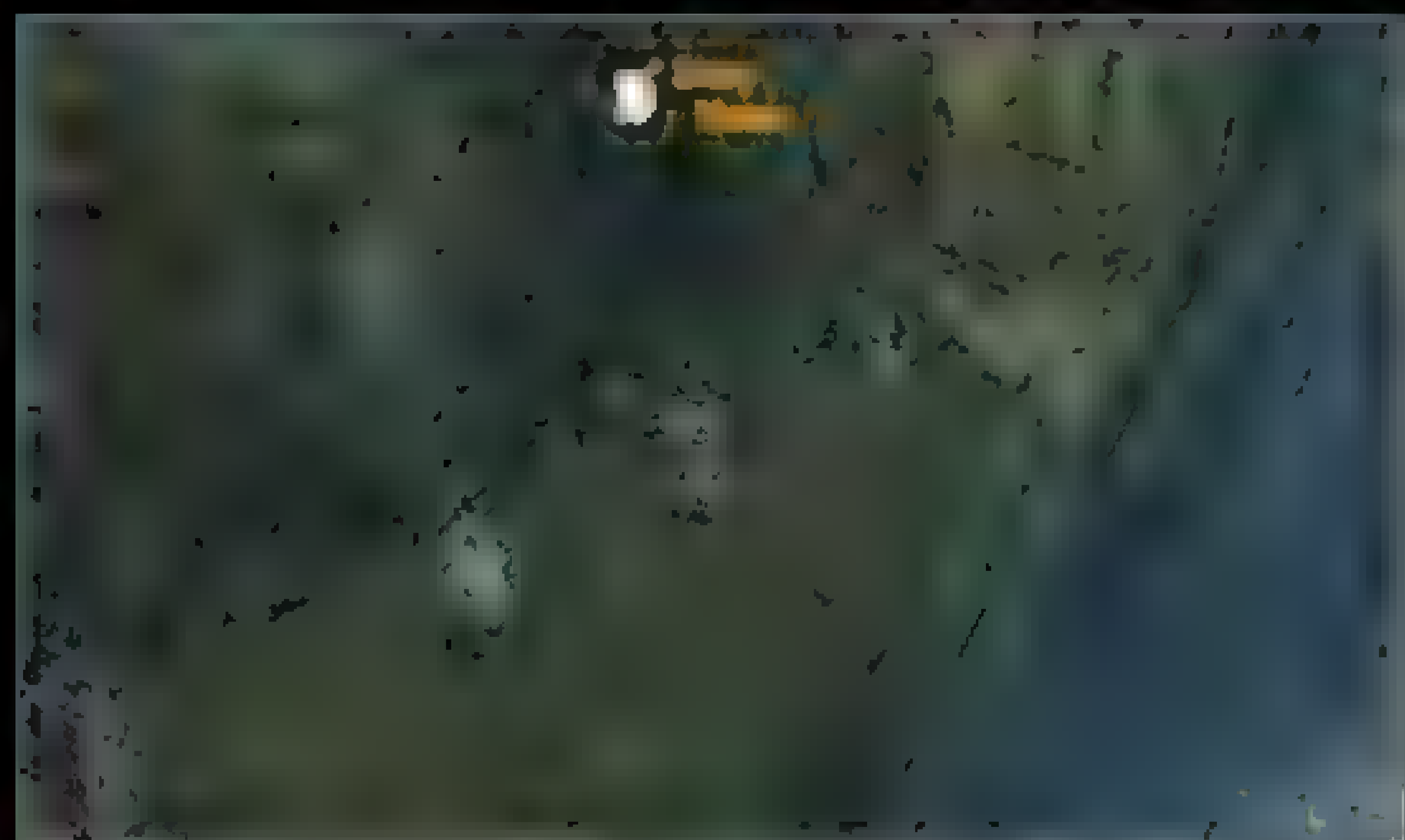
城镇场景中固然分布着大量的NPC，不过在野外场景中偶尔也可以看到NPC的身影。NPC大致分为两类，普通NPC和有名字的NPC。普通NPC就跟一般RPG中的NPC差不多，会和主角进行没什么营养的对话，不过有时会给主角任务。而有名字的NPC有着自己的出没时间和人际关系，与其对话后，他们会被登录到羁绊系统（详见后文）当中，之后可以在羁绊系统里查看他们的相关信息。有些带名字的NPC是特殊NPC，特征为在小地图上显示为橙色，这些NPC大多会一直存在，而且无法进行以物易物。

以物易物（物々交换）只能和带名字的NPC进行，只要对着他们按下Y键即可。每名NPC可供交换的物品是固定的，包括素材、收集品及装备等等，不过一开始不会全部显示，而是随着主角一行和NPC所属的地方的评价值逐步提高而增加。在NPC所展示的物品中选择一个，然后再在系统筛选过的我方物品中选择一个，就能完成交换。交换时会显示物品价格，如果主角用于交换的物品的价格远高于对方，那么有可能在交换后得到另外的物品作为附赠。





收集品



在野外场景中，会分布着许多白色的小光点，靠近它们就可以获得收集品（コレクションアイテム），说白了就是当地土特产（笑）。每个场景中能获得的收集品种类是固定的，不同收集品的获得难度并不相同。不过コロニ-6是一个例外，只要提升其“特殊”种类的等级，就会建起新的建筑物，在这些新建筑物处可以获得各地的收集品。

在系统菜单第二项“アイテム”→“コレペディア”中，可以耗费收集品来完成收集品图鉴。在白色的格子处按A键，就可以消耗一个收集品进行登录。完整登录一个种类（横向）的收集品，以及完成当前场景的收集品图鉴时，会获得奖励。

部分收集品的价值很高，可以用于以物易物，另外，在“アイテム”→“アイテムボックス”中选择收集品，可以让某名角色给另一名角色赠送该收集品，以提高两人之间的羁绊值。不过每名角色都有自己的好恶，如果送对了收集品，可以大幅度提高两人的羁绊值；如果送错了，则可能会让羁绊值降低。下面列出每名角色比较喜欢的收集品，每一种都至少能提高20点羁绊值。括号内为这些收集品分布地点。



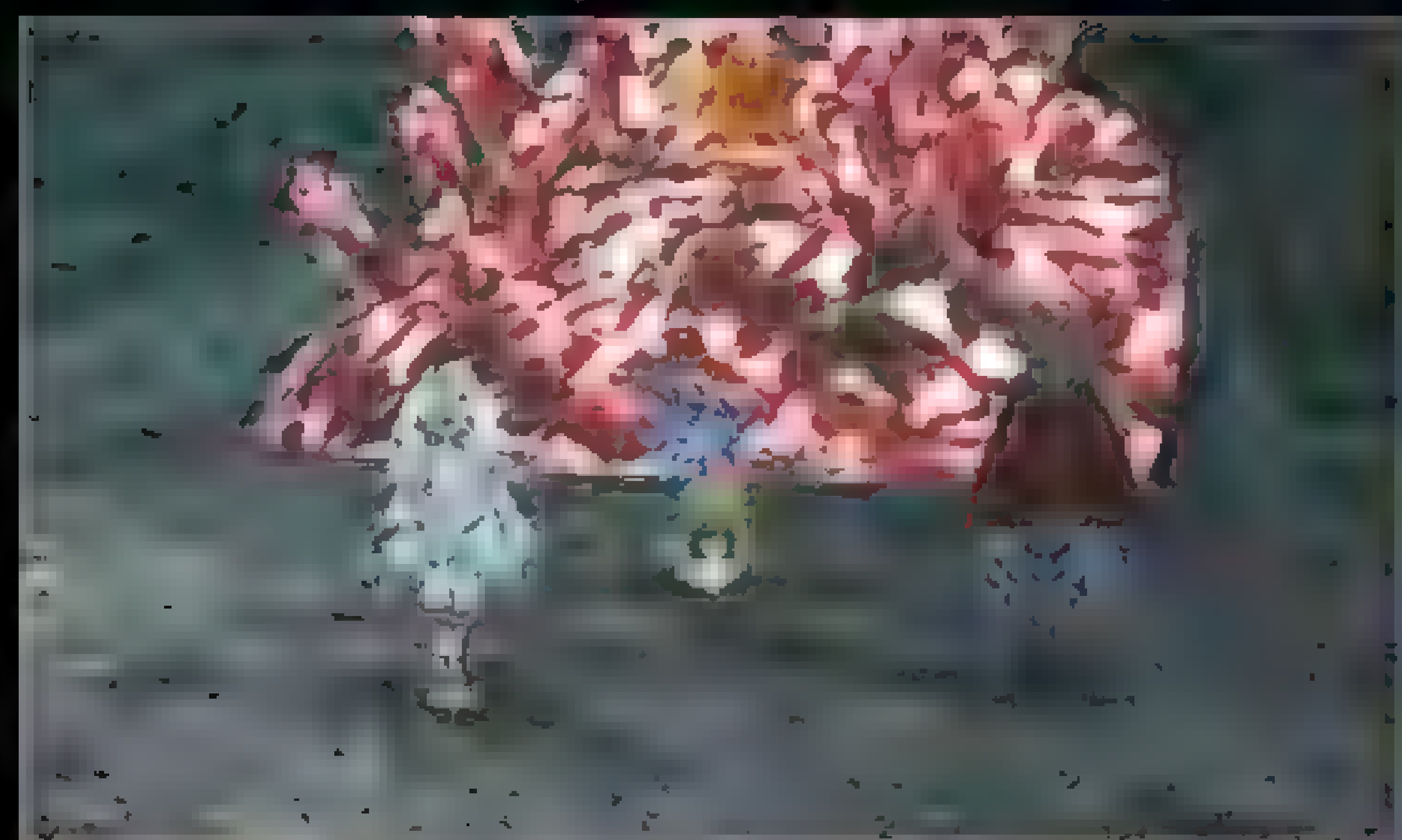


角色名	收集品
シュルク	シーブルーストン（机神界フィールト）、ナナイロナマコ（落ちた腕）、アオゾラカメムシ（マクナ原生林）、エレクトリックフィラ（落ちた腕）、ブドウゼンマイ（帝都アグニラータ）、ブルーテエーン（コロニ-9）、ワインディングギア（巨神脚）、清贫の木杯（燐光の地ザトール）、
ライン	スタミ·ナス（机神界フィールト）、ハミングメキャベツ（燐光の地ザトール）、フレッシュメロン（中央工厂）、ホットキャベツ（巨神脚）、イエローキャット（中央采掘场）、シンラカース（エルト海）、空腹クラッシュ（ガラハド要塞）
フィオルン	キュートストロベリ（燐光の地ザトール）、ボクジュビオラ（大剑の溪谷）、ブラッドワーム（巨神胎内）
タンバン	ソウゲントンポ（コロニ-9）
カルナ	シャープクランベリ（巨神脚）、ファイアップル（ヴァラク雪山）、ヘルスウイーテイー（监狱岛）、
メリア	アメシストレモン（大剑の溪谷）、ドーベルコーギー（コロニ-6）、ネズウサ（燐光の地ザトール）、プリズムカデ（中央工厂）、
リキ	アイスキウイ（落ちた腕）、フニャフニャマコ（マクナ原生林）、ゴムカマキリ（中央采掘场）、スウトリムシ（巨神脚）、ナナジュウナナフシ（和コロニ-9的ソニア以物易物）、メッキタビラ（中央工厂）、

※ホレルゲン（和コロニ-6的ジェリコン以物易物）对每个角色都能提高100点羁绊。

矿点挖掘

在野外场景中有时会分布着一些矿点，靠近后按A键可以采掘到结晶。每个矿点可以采掘2~3次，可采掘的矿点会显示铁镐图标。如果图标消失，证明此处已经采掘完，不过随着时间流逝矿点又会再生。早期场景的矿点大多只能挖到一些低级的结晶，不必太过在意。除了矿点外，和怪物战斗，有时也会得到结晶作为战利品。结晶主要用于提炼宝石（详见后文）。



怪物·精英怪物

野外场景分布着大量的怪物。按L或R键锁定怪物时，可以查看它们的等级、感知类型和名字。根据敌我之间的等级差，怪物的名牌会以不同颜色表示，从弱到强依次为黑<蓝<白<黄<红。红色的怪物千万不要招惹，我方的攻击基本是无法命中它们的。同一场景中晚上出现的怪物通常要比白天的强大许多，所以想要安全赶路的话，可以把时间调整为白天。

怪物头上的图标则表示其感知类型，具体可以参考下方的图片。通常型的怪物只要不碰到它，就能相安无事，就算是高等级的通常型怪物，也可以放心地从其身边经过；视觉感知型的怪物只要看到角色就会对我方发起袭击，除非其名牌是黑色的，经过时要从其身后绕着走；听觉感知型的怪物对声音起反应，想要从它们身边安全经过时不能跑步，只能慢慢地走；以太感知型的怪物会对以太产生反应，如果我方角色使用图标里带有横线的术式它就会跑来加入战斗。后期的场景中，往往高等级的怪物会和低等级的怪物混合出现，玩家发起战斗时，要根据附近高等级怪物的感知类型选择合适的地点再开战。



游戏中存在着精英怪物（ユニークモンスター），比一般怪物要强大许多，而且击败它们可以获得羁绊硬币（キズナコイン）。精英怪物的特征就是其名字前往往带有汉字前缀，而后面的则是一个与种族无关的名字。以コロニー9为例，同为バニット族，“早业のラムシャイド”是精英怪，而“恶逆のバニット”则是在任务中才会出现的类精英怪，不过看到了统统收拾掉便是。精英怪只会在特定地点出现，而且往往有着时间和天气上的



要求。在玩家尚未击败它们时，只要满足时间和天气的要求，它们就肯定会在指定地点出现；如果已经击败过一次，那么就需要用“S/L大法”重新刷出来。

队伍

游戏中共有7名角色，玩家可以从中任意挑选3名组成自己的战斗队伍。每名角色的能力数值不同，术式和技能也有着很大区别，这也决定了他们在队伍里有着不同的职位。但是战斗中使用的术式可以由玩家自行设置，技能也可以通过技能链接共享，能力的差距也可以通过装备弥补，玩家也可以根据自己的爱好编排出属于自己风格的队伍。下面就来介绍一下每个角色和影响队伍的各种因素。



角色分析



シュルク

职位 攻击、辅助

手持神器“モナド”的主人公，从第二章开始天赋术式变为“モナド术式”。モナド术式是所有天赋术式中惟一可以进行强化的，共有8招，包括对付机神兵的“バスター”和“エンチャント”，搭配“预见未来”系统的“シールド”和“スピード”，还有封印敌人光环的“ブレイカー”等等。在面对强敌和机神兵时最好把他放进队伍里。相对的，シュルク的一般术式数量较少，只有8招，不过倒也免去了挑选术式进行搭配的工夫。シュルク的招式不少都带有特效，还有在降低自身仇恨值的同时提高物理术式威力的“シャドーアイ”，适合担任攻击手。



ライン

职位 攻击、肉盾

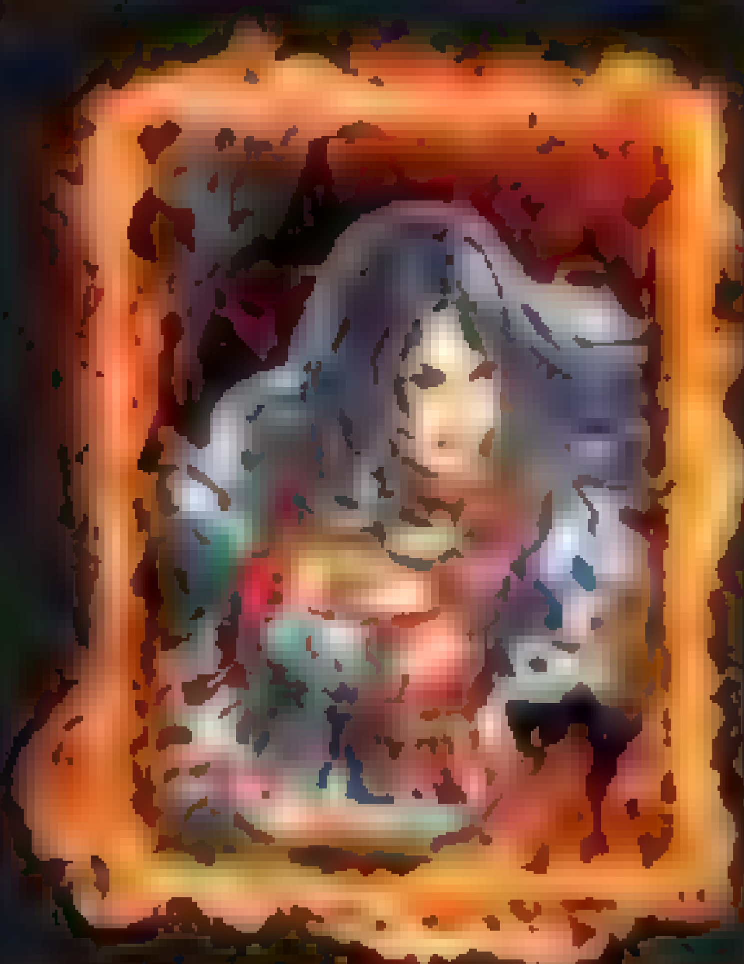
典型的重装肉盾，走的是增加自身仇恨值，用高防御来扛下敌人伤害的战术风格。天赋术式“マッドタウント”没有攻击效果，但可以大幅增加自身仇恨值，搭配“ウォースイング”、“ボーンアッパー”以及“ラリアット”等可以增加天赋槽的术式，能够有效保证自己成为敌人的眼中钉。“ハンマービート”和“アンカーチェイン”等术式能够直接提高自身仇恨值，可以说拉仇恨的方法要多少有多少。不过没有相应的防御来抵挡攻击的话，一切都是空谈，要在技能和装备方面尽量提高ライン的防御。



タンバン

职位 攻击、肉盾

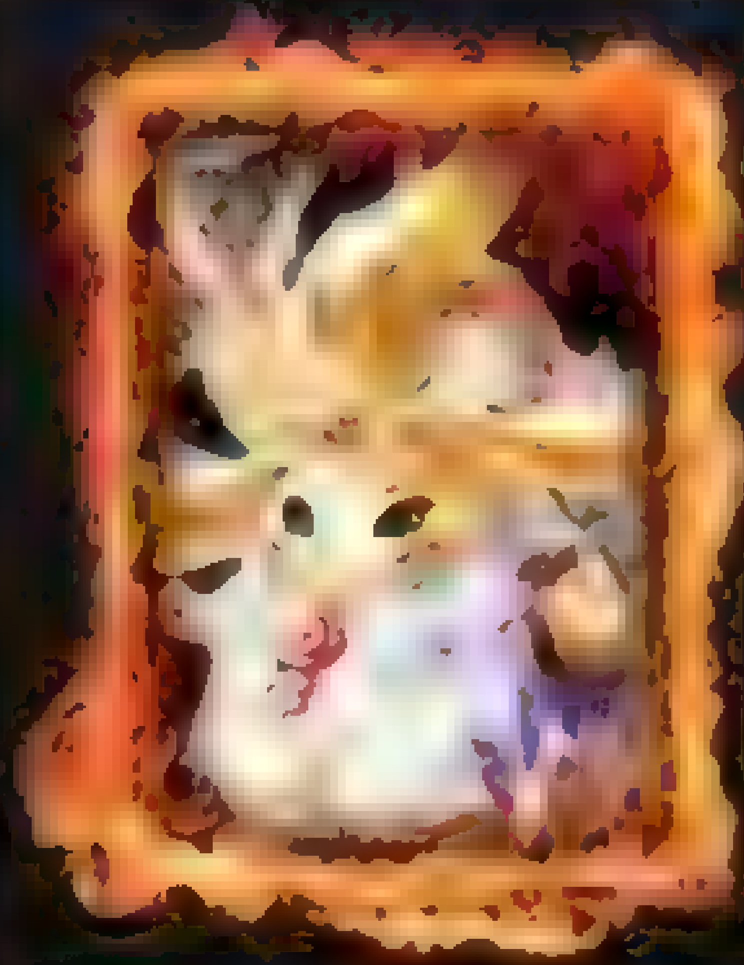
队伍中的另一名肉盾，不过和ライン走的是完全不同的路线：通过造成高伤害来吸引敌人仇恨，同时凭借高敏捷度来回避敌人的攻击。其天赋术式“樱花乱舞”使用后会触发QTE，连续3次成功输入QTE的话能造成四连击，在连携攻击中会造成极高的伤害。给自己附加加速Buff、使用“战眼”、“背水影技”和“千刃天翔”等术式，可以尽快提高天赋槽。如果队里不需要肉盾，タンバン也能成为一名优秀的攻击手。优秀的攻击术式“疾风刃”可以后接另外三招来产生特效，众多光环术式可以对自身各方面能力进行强化。



カルナ

职位 治疗、辅助

最适合担任治疗的角色，拥有大量回复和辅助术式。相应的，攻击术式会比较少，所以比起筋力会更加重视以太力。由于使用的兵器是枪，所以在中距离也可以发动攻击。カルナ的天赋术式“クールダウン”比较特别，就算天赋槽未满也可以使用，使用后カルナ会停止移动和攻击，每秒钟回复3%的HP。如果天赋槽满了的话会强制使用，而且使用时间会增加。天赋槽达到50%以上时，回复术式的效果会减弱，而攻击术式的伤害则随天赋槽提高，所以要有意识地控制天赋槽。给队友治疗也是会增加仇恨值的，一旦身上出现仇恨光环，要第一时间用“ハイドスタンス”减少仇恨值。



リキ

职位 攻击、治疗、辅助

十分全能的角色，除了肉盾之外都能胜任，不过还是作为攻击手最为优秀。天赋术式“イタダクも”可以从敌人身上偷到道具、HP和能力值，学会技能“AP盗み”和“EXP盗み”后还能偷到AP和EXP，可谓是完成支线及练级的宝具。リキ能够掌握许多有特效的物理术式，还有附带异常效果的以太术式，攻击招式十分全面。“ガンバルも”是相当优秀的治疗术式，尤其对中了Debuff的队友有很好的回复效果。“ヨロコベも”能够直接增加1格团队槽，可用于复活，所以リキ在治疗方面也很优秀。由于身高过矮，在其他角色还能行走的水域リキ就会开始游泳，所以对付水域的敌人时很难靠近。



メリア

职位 攻击、辅助

攻击方式十分特殊的角色，也是以太系攻击的主力输出。使用“サモン”开头的术式可以召唤元素，不同的元素会给队友附加各种不同的Buff效果。召唤元素后使用天赋术式“エレメント发射”，就能把元素发射出去攻击敌人，不同的元素有不一样的攻击效果。メリア可以同时召唤几个元素，而发射元素的顺序则跟召唤的顺序相反。每次发射元素，天赋槽就会增加，天赋槽蓄满时就会进入“エレメントバースト”状态，此时发射元素的话攻击效果会变为两倍，且每次发射时有一定几率解除该状态，不过干劲越高，解除的几率就越低。

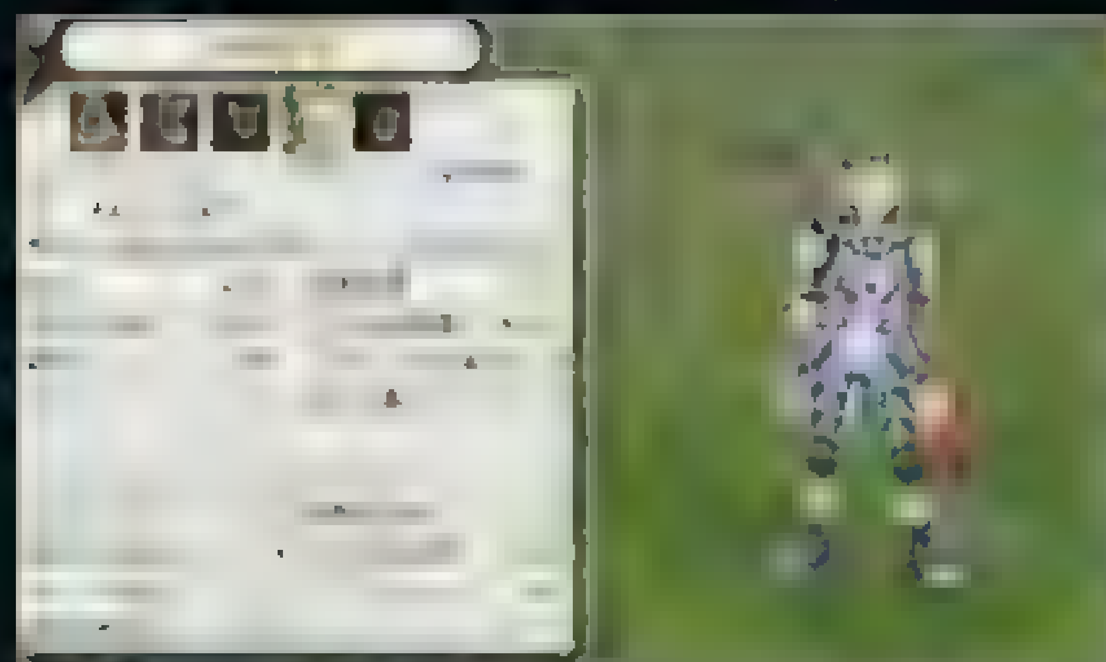
フィオルン

职位 攻击



自带双击的全能攻击手，搭配上技能、宝石和光环效果，可以使出可怕的快速四会心连击。天赋术式会根据脚部装备变化，ガンフラッブ是以太范围攻击，キャノンフラッブ是以太直线攻击，ソードフラッブ是单体物理攻击，シールドフラッブ是给自身附加防护罩和Debuff无效。由于天赋术式很强，所以天赋槽的累积比较慢，强化自动攻击十分重要。攻击术式大多对摔倒的敌人有特效，所以要搭配能够让敌人摔倒的队友。

角色能力



LV：角色等级。升级时HP、筋力、エーテル力、素早さ就会提升。与敌人之间的等级差会影响伤害、命中率和获得的经验值。等级上限为99。

EXP：经验值。击败敌人、完成任务，或者发现地点、地标及秘境时会增加。当经验值累积到一定程度时就会升级。

HP：角色的体力，归零时会陷入战斗不能的状态。可以通过升级、技能及宝石来提高上限（最高为9999）。

オートアタックダメージ：自动攻击时给予敌人的伤害值，以"最小值 - 最大值"的形式显示，伤害会有波动。受到武器的攻击力、宝石及角色的筋力值影响。

筋力：该数值越高，角色进行物理攻击时所给予的伤害也更大。通过升级和宝石来提高。

エーテル力：以太力。这个数值越高，角色进行以太攻击时的伤害，以及使用回复术式时的HP回复量都会提高。

素早さ：敏捷度。影响到物理攻击的命中率和回避率。通过升级和宝石来提高，会因为装备的重量而减少。

物理防御：由武器、防具、宝石和技能来决定其数值。这个数值越高，来自敌人的物理攻击的伤害就越少。

エーテル防御：以太防御。由武器、防具、宝石和技能来决定其数值。这个数值越高，来自敌人的以太攻击的伤害就越少。

クリティカル率：会心一击的发生率。该数值由武器、宝石和技能共同决定。会心一击时给予的伤害是通常伤害的1.25倍（若敌人处于摔倒或气绝状态则是1.5倍）。

ガード率：受到来自敌人的物理攻击时进行防御的概率。由装备的武器、宝石和技能共同决定。防御时受到的伤害会减少到通常伤害的一半。

加成：由宝石加成的各种Buff，具体种类可以参考下文"装备・宝石"部分。

重量：防具的重量会影响角色的敏捷度。通过技能可以减少已装备防具的重量。

装备・宝石

上文已经提到，角色的部分能力是只能由装备等提供的。每名角色都能装备1件武器和5件防具。防具会分为轻、中、重装备三种，防御力递增的同时，重量也随之增加。大多数角色一开始只能装备轻装备，学会对应的技能或者通过技能链接学会同伴的技能后，才能装备中装备和重装备。另外还有一种机界装备，只有フィオルン才能装备。

除了提供能力加成外，装备另一个重要作用是给角色提供宝石（ジエム）加成。装备可分为无标记、S和U三种。无标记的装备无法镶嵌宝石，而带S标记的装备则有可以镶嵌宝石的孔（スロッ





卜）。武器最多可以有3个孔，防具最多只有1个孔，也就是全身上下最多可以镶嵌8个宝石。带有S标记的同名武器间，可能存在孔数的区别，在查看装备时可以按START键仔细确认。U标记的则是独特装备，自带宝石且无法卸下。S装备性能一般但是孔数多的话，还可以用宝石弥补差距；独特装备和无标记装备若是性能看不上，就可以直接卖掉了。

宝石通过提炼、以物易物及任务报酬等方式获得。宝石分5个等级，同一能力的前提下，高等级的加成数值肯定会比低等级的高，所以除了特别稀有的能力之外，低等级的宝石没有保留的价值。同一等级的宝石，数值也会存在差异，镶嵌时要留意。宝石对镶嵌部位也有要求，有的只能镶嵌在武器或防具上，有的则是共通的，什么装备都能镶嵌。同一个角色的装备上镶嵌了复数同一能力的宝石的话，加成数值会叠加（部分宝石不叠加），不过加成数值是有最大值上限的，无法超过该数值。下面会列举所有宝石的能力、镶嵌部位及其最大值（最大值为“–”的即宝石效果不会叠加）。

颜色	宝石效果名	可装备部位	具体作用	最大值
红	筋力アップ	共通	提升筋力	150
	冷气防御	防具	减少冷气伤害	100%
	スリープ抵抗	防具	获得睡眠抗性	100%
	スロウ抵抗	防具	获得缓慢抗性	100%
	バインド抵抗	防具	获得拘束抗性	100%
	バフ时间プラス	防具	延长宝石提供的 Buff 效果时间	150%
	武器发动アップ	武器	提高武器上的宝石效果的发动几率	50%
	筋力ダウン	武器	自动攻击时一定几率降低敌人的筋力	25%
	炎热强化	武器	增加给予敌人的炎热伤害	100%
	炎热追击	武器	自动攻击时一定几率附加炎热伤害	400
	スパイク	防具	给自己附加尖刺状态，受到攻击时对手也会受到一定伤害	250
	复活 HP アップ	共通	复活时回复的 HP 增加	30%
	拔刀テンション	共通	拔刀 QTE 成功时干劲上升	100
	ヘイトアップ	武器	提高攻击或治疗队友时增加的仇恨值	50%
	EXP アップ	共通	增加击败敌人时获得的经验值	200%
深蓝	HP アップ	共通	提高 HP 上限	50%
	毒防御	防具	减少毒伤害	100%
	スパイク防御	防具	减少尖刺伤害	100%
	パラライズ防御	防具	获得麻痹抗性	100%
	全デバフ抵抗	防具	获得对所有 Debuff 的抗性	100%
	回复アップ	防具	自己回复 HP 时回复量增加	50%
	オーラヒール	防具	发动光环时每 2 秒回复一定量的 HP	150
	ダメージヒール	防具	受到攻击时一定几率回复 HP	200
	アーツヒール	武器	使用术式时回复一定量的 HP	150
	HP 吸收	武器	自动攻击时一定几率回复 HP	200
	战斗不能抵抗	防具	战斗不能时一定几率以 1HP 的状态幸存	50%
	AP アップ	共通	增加击败敌人时获得的 AP	200%
	水上迷彩	共通	缩短水域的敌人的索敌范围	60%
	自然回复アップ	防具	非战斗状态时 HP 的自然回复量增加	25%
黄	地形防御	防具	减少地形所造成的伤害	75%
	エーテルアップ	共通	以太力上升	150
	ダブルアタック	武器	自动攻击时一定几率攻击 2 次	50%
	气绝抵抗	防具	获得气绝抗性	100%
	贯通抵抗	防具	获得贯通抗性	100%
	气绝时间プラス	武器	延长敌人的气绝时间	100%
	物理耐性减	武器	自动攻击时一定几率降低对手的物理耐性	25%
	パラライズ	武器	自动攻击时一定几率附加麻痹效果	–
	雷追击	武器	自动攻击时一定几率追加雷伤害	500
	雷强化	武器	增加给予敌人的雷伤害	100%
	背面攻击强化	武器	增加从背后攻击所造成的伤害	100%
	开幕攻击强化	武器	增加开战后第一击的伤害	150%
	气绝威力アップ	武器	攻击气绝状态的敌人所造成的伤害增加	100%
	テンション变动	防具	缩窄干劲的区间，使得干劲容易波动	50%
	气绝テンション	武器	攻击气绝状态的敌人时干劲增加	25
浅蓝	エーテル防御增	共通	エーテル防御上升	100
	炎热防御	防具	减少炎热伤害	100%
	ロックオン抵抗	防具	获得锁定抗性	100%
	パニック抵抗	防具	获得恐慌抗性	100%
	エーテルバリア	防具	开战时发动并减少以太攻击伤害	50%
	スロウ	武器	自动攻击时一定几率附加缓慢效果	–
	バインド	武器	自动攻击时一定几率附加拘束效果	–
	エーテル耐性减	武器	自动攻击时一定几率降低对手的以太耐性	25%
	冷气强化	武器	增加给予敌人的冷气伤害	100
	冷气追击	武器	自动攻击时一定几率追加冷气伤害	300%
	ヘイト低下	武器	自动攻击时获得的仇恨值降低	50%

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	技ヘイト低下	武器	使用术式时获得的仇恨值降低	50%
浅蓝	タレントブ－スト	武器	自动攻击所造成的伤害减半，提高天赋槽的增加量	12
	ヒ－トシンク	武器	减少以太枪每次使用时积蓄的热量	75%
	素早さアップ	共通	敏捷度提升	50
	转倒抵抗	防具	获得摔倒抗性	100%
	吹き飞び抵抗	防具	获得吹飞抗性	100%
	ア－ツ封印抵抗	防具	获得术式封印抗性	100%
	ヘイスト	武器	提高自动攻击的速度	50%
	转倒时间プラス	武器	延长敌人摔倒的时间	100%
绿色	出血追击	武器	自动攻击时一定几率追加出血伤害	250
	出血强化	武器	增加给予敌人的出血伤害	100%
	转倒威力アップ	武器	攻击摔倒状态的敌人所造成的伤害增加	100%
	素早さダウン	武器	自动攻击时一定几率降低敌人的敏捷度	25%
	崩し	武器	自动攻击时一定几率让敌人踉跄	－
	移动速度アップ	防具	提高角色的移动速度	25%
	落下防御	防具	减少掉落时所受到的伤害	75%
	飞行迷彩	共通	缩短空中的敌人的索敌范围	60%
	物理防御增	共通	物理防御提升	100
	攻击力安定	武器	提高武器的攻击力的最小值	50%
	攻击力强化	武器	提高武器的攻击力的最大值	50%
	会心アップ	武器	提高武器的会心一击率	25%
	出血防御	防具	减少出血伤害	100%
	即死抵抗	防具	获得即死抗性	100%
橙色	物理バリア	防具	开战时发动并减少物理攻击伤害	50%
	夜间命中アップ	武器	提高物理攻击在夜间的命中率	50%
	デバフ时间追加	武器	延长宝石给敌人造成的 Debuff 时间	150%
	エ－テル减少	武器	自动攻击时一定几率降低敌人的以太力	25%
	毒强化	武器	增加给予敌人的毒伤害	100
	毒追击	武器	自动攻击时一定几率追加毒伤害	500
	ヘイトダウン	武器	减少攻击或治疗队友时增加的仇恨值	50
	地上迷彩	共通	缩短地面的敌人的索敌范围	60

术式

术式（ア–ツ）就是战斗中用于攻击、辅助和治疗的招式。在战斗中，上屏下方会显示一列按钮，正中间的是天赋术式（タレントア–ツ），其余为一般术式。除了主角シュルク外，其余角色的天赋术式只有1种，一开始就已经掌握，且不能进行强化。在战斗中，角色每次自动攻击就会累积天赋槽（タレントゲ–ジ），当天赋槽蓄满的时候就可以使用天赋术式（存在特殊情况）。一般术式则在角色达到特定等级时学会。

战斗中最多只能使用8种一般术式，可是除了主角シュルク外（又是你），其余角色都会掌握十多种，于是要进行取舍。在系统菜单第三项“パトルセッティング”→“ア–ツセッティング”，可以按Y键替换和移除角色在战斗中使用的术式。在术式上按A键的话，可以消耗AP对其进行强化。AP在击败怪物、完成任务、发现新地点时会获得。一开始术式只能强化到第四级，获得对应的中级术式书（ア–ツ书）并使用，可以解放上限，将术式强化到第七级，使用高级术式书则能够解放最高上限，可以将术式强化到第十级。中级术式书均为商人贩卖的货品，高级术式书则是战胜怪物的战利品。



术式还有着特效的概念。接在特定的招式后、或者是在敌人的特定位置使出，就会附加特效，敌人身上出现的伤害值会附带一个华丽的外框。招式的特效有时会增加招式威力，有时会附带Debuff效果，不过最关键的还是会增加团队槽，方便玩家使出连携攻击。



シュルク

术式名	习得等级	属性	效果
※ターンストライク	1	物理	攻击 1 名敌人使其踉跄，踉跄效果 10 秒
モナド发动	–	–	切换成モナド术式进行使用
バスター	–	物理	攻击前方直线中距离范围内的敌人，对机神兵 2 倍伤害，消耗大量天赋槽（对机神兵有特效）
エンチャント	–	以太	攻击机神兵时不弹刀切给予追加伤害。消费少量天赋槽
シールド	–	以太	全员附加 15 秒的防护罩，可以抵挡和术式等级相同或以下的敌方术式一次。消费少量天赋槽
スピード	–	以太	指定 1 名成员，其对物理攻击的回避率上升。消费中量天赋槽
ブレイカー	–	以太	打消并封印 1 名敌人的光环。消费中量天赋槽
サイクロン	–	以太	攻击让以自己为圆心的远距离范围内的所有敌人，处于踉跄状态的敌人会摔倒。摔倒时间 3 秒。消费大量天赋槽
※イーター	–	以太	攻击前方扇形中距离范围内的敌人，消除敌人的 Buff 并附加出血效果。出血效果值为 20，持续时间 20 秒。消费中量天赋槽
※アーマー	–	以太	15 秒内，降低我方所有成员受到的物理攻击和以太攻击的伤害。消费大量天赋槽
バックスラッシュ	1	物理	从敌人背面攻击时 2 倍伤害（从背面攻击有特效）
スリットエッジ	3	物理	从敌人侧面攻击时会降低其物理攻击抗性，效果值为 50%，持续时间随术式等级增加（从侧面攻击有特效）
ストリームエッジ	5	物理	攻击前方扇形近距离范围内的敌人，并附加踉跄效果，命中时天赋槽上升 15%。踉跄时间随术式等级增加
エアスラッシュ	14	物理	攻击 1 名敌人使其踉跄，从侧面进行攻击时附加缓慢效果，效果时间随术式等级增加（从侧面攻击有特效）
シェイカーエッジ	23	物理	让摔倒状态的敌人气绝，效果时间 2 秒
ライトヒール	1	以太	回复 1 名成员的 HP
シャドーアイ	10	以太	降低自身仇恨值，并提升物理属性术式的伤害值 50%，持续时间 5 秒。术式等级越高，仇恨值降低越多

※"ターンストライク"在获得モナド后就会被取代。大多数モナド术式都是随剧情获得，"イーター"则是完成了サイハテ村的任务"マクナ遗迹の谜 4"之后，在マクナ原生林中征服王アギニの坟墓前的宝箱中获得；"アーマー"则是完成了落ちた腕的任务"机神兵大量讨伐！"的报酬。

ライン

术式名	习得等级	属性	效果
マッドタウント	1	以太	增加自己的仇恨值
ハンマービート	1	物理	攻击以敌人为圆心的近距离范围内的敌人，增加自己的仇恨值
ボーンアッパー	1	物理	命中时会吹飞敌人并增加自身天赋槽，天赋槽增加的量随术式等级提升
ダイブソバット	31	物理	命中时附加麻痹效果，麻痹时间随术式等级增加。接在ボーンアッパー后使出会让敌人的敏捷度降低 25%。（在ボーンアッパー后使出有特效）
ウォースイング	7	物理	攻击让以自己为圆心的近距离范围内的敌人，会进行复数次攻击。每命中 1 次天赋槽增加 10%
ソードパイル	16	物理	攻击 1 名敌人并给予超高伤害
ラリアット	43	物理	攻击前方扇形近距离范围内的敌人，天赋槽增加 25%
ワイルドダウン	1	物理	让踉跄状态的敌人摔倒。摔倒时间 3 秒
シールドバッシュ	27	物理	让摔倒状态的敌人气绝。气绝时间 2 秒
レイジ	3	以太	发动光环，减轻受到的物理伤害 25%，并给予攻击的敌人伤害，不过自身攻击力也会下降 25%。光环持续时间随术式等级提高而延长
エンゲージ	11	以太	锁定对象并由自身承受伤害。持续时间随术式等级提高而延长。使用マッドタウント所增加的仇恨值提高 25%
バーサーカー	19	以太	物理攻击耐性降低 25%，筋力上升，上升幅度随术式等级提高，持续时间 15 秒。マッドタウント变为范围效果
ラストスタンド	23	以太	发动持续 15 秒的光环，在这期间陷入战斗不能状态时会即时复活，回复的 HP 量随术式等级增加。复活时团队槽增加半格
アンカーチェイン	39	以太	发动光环，受到攻击时不会后退或被吹飞。发动期间每 1 秒增加 200 仇恨值，且不会因为受到伤害而降低仇恨值。光环持续时间随术式等级提高而延长
オーラバースト	5	以太	光环效果持续中才能发动。攻击让以自己为圆心的范围内的敌人，并附加筋力下降 25% 的效果，效果持续时间随术式等级提高而延长
ガードシフト	9	以太	停止自动攻击和移动，进入防御状态，再次使用这招可以解除。防御持续时间随术式等级提高而延长
バレットチャージ	35	以太	天赋槽蓄满时才能使用。增加紧随这招使出的术式的伤害，伤害倍率随术式等级增加

フィオルン

术式名	习得等级	属性	效果
※バタフライステップ	1	物理	连续攻击 1 名敌人 4 次
※パワースマッシュ	1	物理	从敌人的背面攻击时伤害变为 3 倍（从背面攻击有特效）
※デッドリーバイト	8	物理	攻击 1 名敌人并附加出血效果。出血效果值为 20，持续时间为 10 秒
※スクリューエッジ	1	物理	攻击 1 名敌人并附加踉跄效果。踉跄时间随术式等级提高而延长
※ハイドスパイク	5	物理	攻击 1 名敌人。若命中摔倒状态的敌人则附加气绝效果。气绝时间为 2 秒
キャノンフラップⅠ	–	以太	攻击自己前方直线远距离范围内的敌人
キャノンフラップⅡ	–	以太	攻击自己前方直线远距离范围内的敌人
シールドフラップⅠ	–	以太	给自己附加 30 秒的防护罩，可以抵挡一次敌人的天赋术式攻击
シールドフラップⅡ	–	以太	解除自己的 Debuff，并附加 30 秒内 Debuff 无效的效果
ガンフラップⅠ	–	以太	攻击让以自己为圆心的远距离范围内的敌人 6 次
ガンフラップⅡ	–	以太	攻击让以自己为圆心的远距离范围内的敌人 6 次
ソードフラップⅠ	–	物理	连续攻击 1 名敌人 10 次
ソードフラップⅡ	–	物理	连续攻击 1 名敌人 10 次
ソードフラップX	–	物理	连续攻击 1 名敌人 10 次
ダブルブレード	1	物理	从敌人的背面攻击时伤害变为 3 倍（从背面攻击有特效）
スピアブレード	1	物理	攻击 1 名敌人，若敌人处于摔倒状态的话伤害 3 倍（攻击摔倒的敌人有特效）
ダブルウインド	42	物理	攻击前方扇形的中距离范围内的敌人，命中时干劲上升 50
シャットダウン	52	物理	攻击 1 名敌人并附加睡眠效果。命中机神兵时会消除其 Buff 和 Debuff。睡眠时间随术式等级提高而延长（对机神兵有特效）

术式名	习得等级	属性	效果
エアファング	1	物理	连续攻击1名敌人两次，并附加踉跄效果。踉跄时间随术式等级提高而延长
クロスインパクト	1	物理	连续攻击1名敌人两次，命中摔倒状态的敌人则附加气绝效果。气绝时间为2秒
バグストーム	49	以太	攻击让以自己为圆心的中距离范围内的敌人。命中摔倒状态的机神兵则附加气绝效果。气绝时间为2秒（对机神兵有特效）
セカンドギア	43	以太	使用该术式后，5秒内接着使用的物理攻击术式的伤害变为1.5倍
ヒールバリア	1	以太	解除自己的Debuff，在一定时间内每秒回复一定量的HP。持续时间和回复量随术式等级提高
ロックオン	46	以太	锁定对象并由自身承受伤害，效果持续期间会心一击率提高50%，每次受到伤害时天赋槽增加5%。持续时间随术式等级提高而延长。
ガードシフト	55	以太	发动光环，对物理攻击的防御率上升100%，攻击力则减少25%。持续时间随术式等级提高而延长
スピードシフト	61	以太	发动光环，给自身附加加速，双击率提高25%，物理耐性减少25%。加速效果和光环持续时间随术式等级提高而延长
エーテルドレイン	1	以太	减少让以自己为圆心的中距离范围内的敌人的以太力20%，自己的以太力则增加20%（若有复数敌人中招，每多1名敌人，自己的以太力再增加5%）。持续时间随术式等级提高而延长
グラビティーゼロ	1	以太	攻击让以自己为圆心的中距离范围内的敌人并附加麻痹效果。命中摔倒状态的敌人的话，天赋槽增加25%。麻痹时间随术式等级提高而延长（攻击摔倒的敌人有特效）
パワードレイン	58	以太	减少让以自己为圆心的中距离范围内的敌人的筋力20%，自己的筋力则增加20%（若有复数敌人中招，每多1名敌人，自己的筋力再增加5%）。持续时间随术式等级提高而延长

※ 这些是在第2章登场的フィオルン的术式，12章登场时这些术式会被取代

ダンバン

术式名	习得等级	属性	效果
樱花乱舞	1	物理	攻击时会出现QTE，如果QTE全部输入成功，就可以一直攻击直到“连斩4”
连斩2	1	物理	从上一招衍伸而来
连斩3	1	物理	从上一招衍伸而来，连续攻击2次
连斩4	1	物理	从上一招衍伸而来，是近距离范围攻击，且增加自身仇恨值
疾风刃	1	物理	攻击时附加出血效果。出血效果值为20，持续时间10秒
天地剑	1	物理	附带物理耐性降低效果的二连击，接在疾风刃后使用的话，还会附加筋力下降效果。两者的效果值均为20%，持续时间则随术式等级提高而延长（在疾风刃后使用有特效）
雷刃炮脚	1	物理	接在疾风刃后使用的话，附带踉跄效果。踉跄时间随术式等级提高而延长（在疾风刃后使用有特效）
风刃旋脚	32	以太	接在疾风刃后使用的话，可以消除敌人的1个Buff（在疾风刃后使用有特效）
千刃天翔	44	物理	攻击让以自己为圆心的中距离范围内的敌人，会进行复数次攻击。每命中1次天赋槽增加10%

术式名	习得等级	属性	效果
铁功弹	1	物理	让踉跄状态的敌人摔倒。摔倒时间为3秒
鬼斩刃	56	物理	攻击1名敌人并造成超高伤害，如果用这一招干掉1名敌人，则战斗中的其他敌人会陷入摔倒状态。摔倒时间为3秒（最后一击时有特效）
天雷	40	以太	攻击后方扇形的中距离范围内的敌人。若自身正在发动光环，则攻击附加气绝效果。气绝时间为2秒
天下无双	1	以太	发动光环，提高自身的筋力，解除我方全员的恐慌状态。获得让以自己为圆心的中距离范围内的敌人的仇恨值。筋力提升效果和持续时间随术式等级增加
战眼	1	以太	发动光环，挑衅敌人，让自己成为敌人的目标。双击率提高25%，每回避1次攻击天赋槽都会增加。效果持续时间随术式等级提高而延长
神威息吹	22	以太	发动光环，消除自身所有Debuff，并给自身附加加速效果。加速效果值及效果时间随术式等级增加
明镜止水	28	以太	发动光环，命中率和回避率提高50%。濒死（HP75%以下）时变为提高75%。效果时间随术式等级提高而延长
阳炎	36	以太	发动光环，清零自身的仇恨值，会心一击率变为100%。效果时间随术式等级提高而延长
九死一杀	48	以太	发动光环，物理攻击术式的伤害变为1.5倍，效果持续中如果陷入战斗不能状态也能以一定的HP量复活，且天赋槽增加50%。复活时的HP量和效果持续时间随术式等级增加
樱花绚烂	24	以太	吸收1名队友的仇恨值，吸收的量随术式等级增加
背水影技	52	以太	HP减少最大值的20%，天赋槽上升50%

カルナ

术式名	习得等级	属性	效果
クールダウン	1	以太	减少因使用术式而积攒的天赋槽，随时可以使用。如果天赋槽蓄满了强制使用，使用后一段时间内不能移动、使用术式或攻击
ヒールバレット	1	以太	回复我方1名成员的HP（天赋槽增加10%）
ヒールブラスト	14	以太	大量回复我方1名成员的HP（天赋槽增加20%）
ヒールラウンド	18	以太	回复自身周围的队友的HP（天赋槽增加25%）
キュアバレット	1	以太	解除我方1名成员的Debuff，并附加一定时间内Debuff无效的效果。效果时间随术式等级提高而延长（天赋槽增加10%）
キュアラウンド	46	以太	解除我方全员的Debuff，并附加一定时间内Debuff无效的效果。效果时间随术式等级提高而延长（天赋槽增加25%）
シールドバレット	1	以太	给我方1名成员附加能无效一定量的伤害的防护罩。能无效的伤害量和持续时间随术式等级提高而延长（天赋槽增加15%）
ヒールカウンター	38	以太	给我方1名成员附加每次受到伤害即回复HP最大值的5%的效果。回复次数和持续时间随术式等级提高而延长（天赋槽增加15%）
ヒートバレット	22	以太	以我方1名成员为圆心，增加圆形范围内的所有成员的干劲。干劲的上升量随术式等级增加（天赋槽增加15%）
オーラバレット	34	以太	让我方1名正发动光环效果的成员，其光环持续时间延长10秒（天赋槽增加15%）
サンダーバレット	1	以太	连续攻击2次，攻击飞行中的敌人的话会心一击率上升25%（天赋槽增加10%）

异度之刃

术式名	习得等级	属性	效果
スリープバレット	12	以太	让1名敌人陷入睡眠状态。睡眠时间随术式等级增加（天赋槽增加15%）
ハイドスタンス	26	以太	减少自身仇恨值，一定时间内自身行动不会增加仇恨值。仇恨值减少的量及效果持续时间随术式等级增加
ドライブブースト	50	以太	发动光环，缩短ドライブブースト以外的术式冷却时间。在效果持续期间不能移动及自动攻击。冷却时间的缩短比例及效果持续时间随术式等级增加
メタルブラスト	16	物理	攻击自己前方直线上远距离范围内的敌人，并附加踉跄效果。攻击飞行中的敌人的话，会心一击率上升25%。踉跄效果时间随术式等级提高而延长。（天赋槽增加20%）
ヘッドシェイカー	30	物理	让摔倒状态的敌人气绝。气绝时间为2秒
ヘッドスナイプ	42	物理	攻击必定会心一击。攻击气绝的敌人有15%的几率让其即死（天赋槽增加25%）（对气绝的敌人有特效）

リキ

术式名	习得等级	属性	效果
イタダクも	1	物理	从敌人处偷走道具、EXP、AP、SP或能力值
モラッタも	1	物理	从敌人的背面攻击时伤害变为3倍（从背面攻击有特效）
カムカムだも	1	物理	攻击1名敌人并附加出血效果。出血效果时间为10秒，从背后攻击的话会变为20秒（从背面攻击有特效）
ココだも	51	物理	攻击1名敌人。若是从侧面攻击机神兵，会附加恐慌效果。恐慌效果时间随术式等级增加（攻击机神兵的侧面有特效）
クイアラタメも	55	物理	攻击1名敌人。伤害随敌人身上的Debuff数量增加，每一个Debuff增加1倍伤害。命中后敌人身上所有Debuff解除
ドクドクだも	1	以太	攻击前方扇形范围内的敌人，并附加毒效果。毒的效果值为100，效果时间为30秒
オチツケも	1	以太	让1名敌人麻痹。一定几率解除敌人的狂暴状态，リキ的干劲不足时解除几率也会降低。麻痹时间随术式等级提高而延长
ヒエヒエだも	31	以太	攻击1名敌人，并附带冷气效果。冷气效果值为60，效果时间为10秒
グルグルだも	35	以太	让以自己为圆心的中距离范围内的敌人睡眠。睡眠时间随术式等级提高而延长
モエモエだも	43	以太	攻击让以自己为圆心的中距离范围内的敌人，并附加炎热效果。炎热的效果值为40，效果时间为20秒
ヤッチャウも	40	物理	攻击前方扇形范围内的敌人3次，并附加踉跄效果。踉跄时间随术式等级提高而延长
コロベも	1	以太	让1名敌人摔倒。失败的话则附加拘束效果。两种效果的持续时间均为3秒
ヨロコベも	1	以太	当干劲在200以上时才能使用，增加一定量的团队槽。增加的量随术式等级提高
ガンバルも	27	以太	回复前方直线上的队友的HP。队友身上的Debuff数量越多，回复量越高
ユウキだも	1	以太	防止以自身为圆心的中距离范围内的队友的干劲降低，同时随机提高自身某项能力值。提高幅度及效果时间随术式等级增加
マカセタも	1	以太	装死5秒来让自身的仇恨值清零。装死结束时会如同从战斗不能状态复活时一样回复同量的HP，接下来使用的物理术式的伤害变为1.5倍
オコッタも	47	以太	发动光环，发动中受到的除天赋术式以外的伤害会2倍返还敌人（低几率变成4倍，极低几率8倍）。效果时间随术式等级提高而延长

メリア

术式名	习得等级	属性	效果
エレメント发射（雷）	1	以太	向敌人发射由サモン・ボルト召来的元素进行攻击
エレメント发射（炎）	1	以太	向敌人发射由サモン・フレア召来的元素，对其周围的敌人一并进行攻击，且附加炎热效果。炎热效果值为40，效果时间为20秒
エレメント发射（水）	30	以太	向敌人发射由サモン・アクア召来的元素进行攻击，并吸收敌人的HP
エレメント发射（风）	38	以太	向敌人发射由サモン・ウインド召来的元素，对其周围的敌人一并进行攻击
エレメント发射（地）	46	以太	向敌人发射由サモン・ボルト召来的元素进行攻击，并附加毒效果。毒效果值为100，效果时间为30秒
エレメント发射（冰）	54	以太	向以自身为圆心的中距离范围内的敌人发射由サモン・アイス召来的元素进行攻击，并附加冷气效果。冷气效果值为60，效果时间为10秒
サモン・ボルト	1	以太	召唤雷元素，让以自己为圆心的中距离范围内的我方成员的以太力上升20%
サモン・フレア	1	以太	召唤炎元素，让以自己为圆心的中距离范围内的我方成员的筋力上升20%
サモン・アクア	33	以太	召唤水元素，让以自己为圆心的中距离范围内的我方成员每秒回复一定量的HP，回复量随术式等级提高
サモン・ウインド	41	以太	召唤风元素，让以自己为圆心的中距离范围内的我方成员的敏捷度上升10%
サモン・アース	47	以太	召唤地元素，让以自己为圆心的中距离范围内的我方成员所受到的物理伤害减少15%
サモン・アイス	56	以太	召唤冰元素，让以自己为圆心的中距离范围内的我方成员所受到的以太伤害减少15%
サモニングコピー	38	以太	再次召唤刚刚召唤出的元素
リフレクション	50	以太	给自己附加以太防护罩，反射敌人除天赋术式以外的攻击。效果时间为5秒
ヒールギフト	35	以太	自身HP减少最大值的20%，回复我方1名成员的HP。回复量随着术式等级提高
パワーエフェクト	53	以太	发动光环，召唤中的元素的Buff范围扩大至2倍。效果时间随术式等级提高
バーストエンド	1	以太	天赋槽蓄满时才能使用，让以自己为圆心的远距离范围内的敌人的物理耐性下降10%，以太耐性下降25%，效果持续时间随术式等级提高而延长
スリープマインド	1	以太	让1名敌人睡眠。睡眠时间随术式等级提高而延长
シャドーステッチ	29	以太	让以自己为圆心的中距离范围内的敌人陷入拘束状态。拘束时间随术式等级提高而延长
スピアブレイク	26	物理	攻击1名敌人，并附加缓慢效果。缓慢时间随术式等级提高而延长
スターライト・ニー	44	物理	攻击1名敌人。接在スピアブレイク后使用的话附加摔倒效果。摔倒时间为3秒
マインドブラスト	－	以太	天赋槽蓄满时才能使用，解除前方扇形的远距离范围内的敌人的光环，并附加术式封印效果。封印时间随术式等级提高而延长

技能·技能树



技能（スキル）对应大多数RPG中的被动技能，只要学会了就能一直生效。每个角色都有5条技能树，对应5种不同的性格，每种性格都会给角色带来不同的能力加成。在战斗以外，进入系统菜单第三项“バトルセッティング”→“スキルセッティング”，可以随时切换。选定性格之后，当角色获得SP的时候，就会给对应的技能树累积SP，SP达到特定数量，就能掌握新的技能。SP和AP一样，也是在击败怪物、完成任务、发现新地点时获得。每个角色一开始只有3种性格可选，完成了特定的任务之后，才会解放新的性格。

技能有颜色、图案和形状上的区别。颜色代表技能的生效时期：黄色的技能只有在掌握的角色被编入战斗队伍中的时候才会生效；蓝色的技能即使角色坐冷板凳的时候也会发挥效果。图案代表技能的生效范围：单人表示只对自己有效；三人表示对战斗队伍的成员有效；“ALL”表示对所有同伴均有效果。技能的形状则影响技能链接。

技能链接（スキルリンク）是耗费羁绊硬币，让角色链接其他同伴的技能的系统，在技能界面按Y键进入。不过技能并不是随随便便就能链接的，它受到几个因素的限制：

·只能链接同伴已经掌握的技能

·链接技能需要消耗羁绊硬币。羁绊硬币在升级和击败精英怪物时会获得，[illegible]日内最多获得255个，多[illegible]目[illegible]的话最多可以[illegible]999个。[illegible]需要消耗不同数量的羁绊硬币，取消已链接的技能[illegible]，耗掉的羁绊硬币会返还。

·一名角色可以链接的同伴技能的数量，由两人之间的羁绊决定，当羁绊值达到最高时，可以链接5个技能，也就是说，1名角色最多可以额外掌握30个技能。

·链接系统使用的是完全空白的技能树，不过每条技能树上的空缺有着特定的形状，只要符合形状的技能都可以链接。相对的，没有对应空缺的话，有些技能是无论如何都无法链接的。[illegible]角色对应其他同伴的技能树形状并不一致。以シュルク对カルナ的技能树为例，由于该技能树上没有六边形的空缺，所以カルナ的技能“技巧の号令”是无论如何都无法链接的，而方形的空缺则可以任意链接“ディフェンスII”或“アドレナリン”。而[illegible]对カルナ的技能树中，[illegible]空缺就是六边形的，所以可以链接“技巧の号令”。



シュルク

性格	诚实	效果	防御率上升	备注
技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
中装の心得	蓝色单人星型	可以装备中装备	–	10
苏生の知识	黄色三人圆形	复活战斗不能的队友时HP回复量增加10%	700	20
仕事热心	蓝色单人星型	完成任务时获得的EXP增加10%	1000	3
坚实な战い	蓝色单人圆形	物理防御和以太防御上升5%	2000	11
连携の极み	黄色单人星型	连携攻击造成的伤害增加25%	3500	18

性格	博爱	效果	以太力上升	备注 –
技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
治疗の知识	黄色单人六边形	治疗系术式的回复量增加15%	300	8
优しい声援	黄色单人星型	激励队友时队友回复5%的HP	700	7
友情の治愈	黄色三人圆形	连携攻击结束时队伍全员回复5%HP	1000	20
亲爱の声援	黄色三人六边形	羁绊QTE成功时团队槽额外增加15%	2000	45
友情の连锁	黄色单人星型	连携QTE的发动几率提高15%	3500	45

性格	直感	效果	敏捷度上升	备注 –
技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
战意高扬	黄色三人方形	拔刀QTE成功时干劲额外增加20	300	13
强者への挑战	黄色单人圆形	对比我方强大的怪物拔刀时，敏捷度提高15%，效果持续30秒	700	2
装备上手	蓝色单人方形	装备的重量降低5	1000	5
矿脉の予感	蓝色全员星型	提炼宝石时Fever出现的几率上升	2000	18
急所见定め	黄色单人方形	背面攻击有特效的术式的伤害提高100%	3500	20

性格	英雄	效果	会心一击率上升	备注 完成コロニー9军事区的エミ·リータ的任务“小娘队长の信赖”或“小娘队长の复活”后开放
技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
运命回避	黄色单人菱形	破坏预见标签时获得EXP。破坏时间标签时，获得击败敌人时的EXP的5%，破坏结果标签获得10%，对象标签25%，行动内容标签为50%，行动者标签为15%	200	–
英雄の特权	蓝色全员菱形	以物易物时我方用于交换的物品的价值提升20%	500	–
孤军奋斗	黄色单人方形	队友陷入战斗不能时自身的敏捷度提高20%，效果持续30秒	800	4
负けない准备	黄色三人六边形	队伍的物理防御和以太防御上升10%	1000	65
荣光の未来	黄色单人星型	预见未来后天赋槽直接蓄满	1500	28

性格	弱气	效果	以太防御上升	备注 完成コロニー9商业区的デジレーン的任务“デジレーンの将来”后开放
技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
走马灯	黄色三人菱形	预见未来后，敌人直至行动为止的时间增加4	200	–
影讨ち	黄色单人星型	使用术式时增加的仇恨值减少10%	500	30
神业の回避	黄色单人圆形	回避时触发羁绊QTE的几率提高5%	800	45
殴られ上手	黄色单人星型	受到伤害时，来自敌人的仇恨值减少25%	1000	30
干涉の拒绝	黄色单人星型	不会中降低能力值的Debuff	1500	45

ライン

性格 根性 **效果** 筋力上升 **备注** -

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
中装の心得	蓝色单人星型	可以装备中装备	-	10
根性引き締め	黄色单人方形	对比我方强大的怪物拔刀时，物理防御提高 10%，效果持续 30 秒	700	2
不屈の斗志	黄色单人星型	即使陷入战斗不能，干劲也不会降低	1000	28
反击准备	黄色单人星型	每次受到伤害，干劲提高 5	2000	40
食いしばり	黄色单人方形	HP50% 以下时物理防御提高 15%	3500	7

性格 热血 **效果** 会心一击率上升 **备注** -

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
重装の心得	蓝色单人星型	可以装备重装备	300	30
挑发强化	黄色单人菱形	使用マッドタウント时仇恨值额外增加 10%	700	-
斗魂注入	黄色单人圆形	激励队友时队友回复 10% 的 HP	1000	12
やる气充满	黄色单人方形	对比我方强大的怪物拔刀时，有 50% 的几率筋力提高 20%，效果持续 30 秒	2000	2
挑发大强化	黄色单人菱形	使用マッドタウント时仇恨值额外增加 15%	3500	-

性格 努力 **效果** 敏捷度上升 **备注** -

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
ビルトアップⅠ	蓝色单人圆形	HP 最大值上升 5%	300	6
强敌狙い	黄色单人方形	对比我方强大的怪物拔刀时，敏捷度提高 5%，效果持续 30 秒	700	2
攻めの素质	蓝色单人星型	装备中的武器的攻击力上升 10%	1000	17
努力の成果	蓝色单人方形	战斗结束时获得的 AP 增加 15%	2000	18
ビルトアップⅡ	蓝色单人圆形	HP 最大值上升 10%	3500	14

性格 友情 **效果** 物理防御上升 **备注** 完成コロニ-9 居住区的フリッツ的任务“友情の三种の神器”后开放

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
系がる友情	黄色单人圆形	连携QTE的发动几率提高5%	200	14
助け合う仲间	黄色三人圆形	连携攻击结束时队伍全员回复 10%HP	500	25
速攻号令	黄色三人六边形	拔刀 QTE 成功时队伍附加 15% 加速效果，持续 30 秒	800	10
尸を越えて	黄色单人方形	队友战斗不能时自身筋力提高 25%，效果持续 15 秒	1000	3
心の友よ	黄色单人星型	激励时羁绊额外提升 30	1500	30

性格 短气 **效果** 反击率上升 **备注** 完成コロニ-6 复兴本部的ミユキシリア的任务“料理对决·决着！”后开放

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
挑发の极意	黄色单人菱形	使用マッドタウント时，不针对自己的敌人的仇恨值额外提高 20%	200	-
连战の鬼	黄色三人六边形	给敌人最后一击时，有 20% 的几率给全员附加 15% 的加速效果，持续 30 秒	500	12
大暴れ	黄色单人星型	双击率提高 10%	800	20
ブチ切れ	黄色单人方形	攻击 Miss 时有 10% 的几率给自身附加 15% 的加速效果，持续 10 秒	1000	43
痛みを怒りに	黄色单人星型	每次受到伤害时天赋槽增加 5%	1500	45

フィオルン

性格 勇敢 **效果** 会心一击率上升 **备注** -

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
机界パーツ装备 2	蓝色单人菱形	可以装备特殊的机界装备	-	-
限界の反击	黄色单人方形	HP50% 以下时反击率提高 15%	700	2
再战の誓い	黄色三人菱形	从战斗不能状态复活时 HP 回复量额外增加 20%	1000	-
强击の极意	黄色单人圆形	会心一击的伤害提高 20%	2000	13
负けない勇气	黄色三人星型	队友都战斗不能时团队槽增加 50%	3500	28

性格 大胆 **效果** 筋力上升 **备注** -

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
战斗の构え	黄色单人方形	拔刀时 75% 几率让筋力上升 15%，持续 30 秒	300	2
开战の一击	黄色单人圆形	拔刀后的第一击的伤害提高 50%	700	6
俊足の脚	黄色单人星型	移动速度提高 4%	1000	5
肉体の强化	黄色单人圆形	受到的物理攻击伤害减轻 10%	2000	30
强者への觉悟	黄色单人方形	对比我方强大的怪物拔刀时，HP、筋力、以太力、敏捷度提高 30%，效果持续 30 秒	3500	19

性格 活发 **效果** HP 最大值上升 **备注** -

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
限界の挑战	黄色单人方形	HP50% 以下时防御率提高 15%	300	2
速攻の构え	黄色单人方形	拔刀时 20% 几率给自身附加 30% 的加速效果，持续时间 30 秒	700	6
成长の促进	蓝色单人星型	战斗时获得的 EXP 增加 20%	1000	5
精神の强化	黄色单人圆形	受到的以太伤害减少 10%	2000	30
元气の连锁	黄色三人六边形	羁绊 QTE 成功时我方全员附加 20% 的加速效果，持续 15 秒	3500	19

性格 纯真 **效果** 以太防御上升 **备注** 完成巨神脚 脱出艇キャンプ的デュランド的任务“ぶつかり合うふたつ”后开放

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
乙女の力	黄色单人菱形	和シュルク一起连携攻击的话，自身所造成的伤害提高 50%	200	-
乙女の勇气	黄色单人菱形	被シュルク告知未来的话，自身的术式所造成的伤害增加 50%	500	-
乙女の加护	黄色单人菱形	和シュルク一起战斗的话，受到伤害时有 10% 的几率回复 10% 的 HP	800	-
乙女の鼓动	黄色单人菱形	和シュルク一起战斗时，干劲不会低于 -49	1000	-
乙女の奇迹	黄色单人菱形	被シュルク激励时，HP、筋力、以太力、敏捷度上升 25%，效果持续 20 秒	1500	-

性格 胜气 **效果** 反击率上升 **备注** 完成落ちた腕 マシーナの隠れ里入口通路的カラル的任务“约束の剑”后开放

技能名	图标	效果	SP需求	硬币需求
ビジョンモード	黄色单人星型	被告知未来的话，下一个攻击术式所给予的伤害提高 25%	200	18
反击の极意	黄色单人星型	反击全部变为会心一击	500	60
活力爆发	黄色单人圆形	给予伤害时有 2% 的几率蓄满天赋槽	800	75
连击の极み	黄色单人星型	双击时必定为会心一击	1000	70
元气大爆发	黄色单人星型	使用天赋术式时干劲提升一个阶段	1500	80

タンパン

性格：英雄　效果：反击率上升　-

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
中装の心得	蓝色单人星型	可以装备中装备	–	10
伤无き英雄	黄色单人星型	战斗中，HP 最大值和筋力提高 10%	700	6
勇者の覇气	黄色三人方形	拔刀 QTE 成功时我方全员干劲上升 25	1000	8
压倒的存在感	黄色单人圆形	给予伤害时仇恨值额外增加 10%	2000	2
英雄の背中	黄色单人六边形	拔刀时 HP 最大值有 75% 的几率提高 20%，效果持续 40 秒	3500	3

性格：粹　效果：敏捷度上升　-

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
粹の开眼	黄色单人圆形	一件防具都不装备的话，仇恨值增加 25%	–	2
极限见切り	黄色单人方形	HP50% 以下时敏捷度提高 15%	700	8
二之太刀	黄色单人星型	双击率提高 5%	1000	18
常在战场	蓝色单人方形	装备的重量减少 5	2000	5
粹の境地	蓝色单人圆形	一件防具都不装备的话，敏捷度增加 30%	3500	18

性格：慎重　效果：防御率上升　-

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
斗气持续	黄色单人星型	光环的持续时间延长 10 秒	–	28
铁壁の守护	黄色单人圆形	受到的尖刺伤害减轻 20%	700	30
斗士の气构え	黄色三人星型	非战斗时团队槽减少的速度减慢	1000	2
轻装の极意	蓝色单人星型	轻装备的物理防御和以太防御提高 15%	2000	28
兜の绪締め	黄色单人圆形	会心一击时 HP 回复 2%	3500	50

性格：热血　效果：筋力上升　完成落ちた腕 マシーナの隐れ里 パイプ外周部的オルフエス的任务“成长するために！”后开放

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
猛进の加速	黄色单人方形	拔刀时有 25% 的几率给自身附加 30% 的加速效果，效果持续 15 秒	200	8
入魂ビンタ	黄色单人圆形	反击率提高 10%	500	6
热血の一击	黄色单人圆形	会心一击时干劲额外增加 10	800	7
必杀魂	黄色单人星型	使出术式时干劲额外增加 10	1000	48
情热オーラ	黄色三人六边形	发动光环时团队槽增加 20%	1500	43

性格：顽固　效果：物理防御上升　完成ヴァラク雪山 下层 ノポンキャンプ的ダルク的任务“パワーバランス”后开放

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
武装の极意	蓝色单人圆形	装备的重量减轻 10	200	–
汉の背中	黄色单人六边形	拔刀时 HP 最大值有 25% 的几率提高 30%，效果持续 40 秒	500	12
重装の心得	蓝色单人星型	可以装备重装备	800	20
钢铁の肉体	黄色单人圆形	受到的物理伤害减轻 15%	1000	43
山の如し	黄色单人星型	受到吹飞攻击时也不会被吹飞	1500	45

カルナ

性格：献身　效果：以太力上升　-

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
中装の心得	蓝色单人星型	可以装备中装备	–	10
医疗の知识	黄色单人星型	连携攻击中治疗系术式的 HP 回复量提高 25%	700	12
援护の射程	黄色单人菱形	远距离攻击术式的射程延长 5	1000	–
救援の准备	蓝色单人圆形	敏捷度提高 10	2000	14
迅速なる治疗	黄色单人菱形	治疗系术式的冷却时间缩短 15%	3500	–

性格：忍耐　效果：物理防御上升　-

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
ディフエンスⅠ	蓝色单人星型	物理防御提高 5%	300	18
エーテル强化Ⅰ	蓝色单人圆形	以太力提高 25	700	8
ディフエンスⅡ	黄色单人方形	拔刀时有 75% 的几率提高物理防御 20%，持续时间 30 秒	1000	6
エーテル底力	黄色单人方形	HP50% 以下时以太力提高 15%	2000	2
狙击者の极み	黄色单人菱形	冷却时间减少一半	3500	–

性格：强气　效果：筋力上升　-

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
攻性エーテル	黄色单人星型	以太系术式的伤害提高 20%	300	20
我慢の号令	黄色三人六边形	拔刀 QTE 成功时有 50% 的几率给队伍附加物理防护罩，效果值为 20%，持续时间为 30 秒	700	7
中装の极意	蓝色单人星型	中装备的物理防御和以太防御提高 10%	1000	47
アドレナリン	黄色单人方形	受到伤害时干劲增加 5	2000	48
重装の心得	蓝色单人星型	可以装备重装备	3500	30

性格：爱情　效果：最大 HP 上升　完成コロニー6 的ドン・シルバー的任务“逃避行の阻止”后开放

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
信赖への祈り	黄色单人菱形	被告知未来的话，治疗系术式的回复量增加 25%	200	–
爱ある治疗	黄色单人星型	治疗系术式的回复量增加 10%	500	5
慈爱の声援	黄色三人六边形	羁绊 QTE 成功时我方全员回复 10% 的 HP	800	44
爱の防壁	黄色三人六边形	拔刀 QTE 成功时有 75% 的几率给我方全员附加以太防护罩，效果值为 25%，持续时间 30 秒	1000	10
爱の奇迹	黄色单人圆形	自己陷入战斗不能时，剩下的队友回复 20%HP	1500	25

性格：依存　效果：以太防御上升　完成サイハテ村 御神体の祭坛的ラシヤ的任务“母の死を越えて”后开放

技能名	图形	效果	SP需求	硬币需求
カドの思い出	蓝色单人菱形	防御率提高 10%	200	–
恨み返し	黄色单人圆形	反击率提高 15%	500	11
追い击ち	黄色单人方形	我方任意一人击败敌人时，自己的以太力提高 20%，持续时间 30 秒	800	10
カタキ讨ち	黄色单人方形	队友陷入战斗不能时，自身筋力和物理防御提高 50%，效果持续 30 秒	1000	11
エーテル强化Ⅱ	蓝色单人星型	以太力提高 75	1500	25

リキ

性格	阳气	效果	HP 最大值上升	条件	-

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
お日样好き	蓝色单人圆形	白天时筋力提高 10%	–	7
愉快な交涉术	蓝色全员菱形	以物易物时我方用于交换的物品的价值提升 5%	700	–
お日样大好き	黄色单人圆形	白天时术式的冷却时间缩短 10%	1000	18
ノポン开运术	黄色三人六边形	银色宝箱出现的几率提高 10%	2000	30
お日样超好き	蓝色单人圆形	白天时获得的 EXP 提高 15%	3500	18

性格	纯真	效果	HP 最大值上升	条件	–

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
冒险の驱け足	黄色单人圆形	移动速度提高 5%	300	5
见觉え特训	蓝色单人星型	不参加战斗时，可以获得和参加战斗时一样多的 AP	700	4
探检の喜び	蓝色单人星型	发现地标时获得的 EXP 增加 20%	1000	8
纯真な介护	黄色单人圆形	对 HP50% 以下的队友使用治疗系术式时回复量增加 20%	2000	12
财宝の予感	黄色三人六边形	金色宝箱出现的几率提高 3%	3500	45

性格	柔软	效果	敏捷度上升	条件	–

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
商卖上手	蓝色全员菱形	在商店卖东西时获得的金钱提高 20%	300	–
见觉え成长	蓝色单人星型	不参加战斗时，可以获得和参加战斗时一样多的 EXP	700	4
AP 盗み	黄色全员菱形	使用イタダクも可以偷到 AP 并分给同伴	1000	–
たるまぬ筋肉	黄色单人星型	不会中筋力下降的 Debuff	2000	20
EXP 盗み	黄色全员菱形	使用イタダクも可以偷到 EXP 并分给同伴	3500	–

性格	勇者	效果	会心一击率上升	条件	完成燐光の地ザトール ミチシルベのかがり火南边矿点的ノポン・センニンの任务“センニンの最终试练”后开放

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
重装の心得	蓝色单人星型	可以装备重装备	200	15
プロテイン	蓝色单人圆形	筋力提高 50	500	29
目覚めのキッス	黄色单人菱形	复活战斗不能的队友时消耗的团队槽减半（不过依然需要有至少 1 格团队槽才能复活队友）	800	–
チクチク强化	黄色单人六边形	给予敌人的尖刺伤害增加 25%	1000	15
勇者のモコモコ	黄色单人星型	中 Debuff 的概率降低 30%	1500	43

性格	臆病	效果	防御率上升	条件	255 完成サイハテ村 8F 的ダビダビ的任务“おっきくな～れ”后开放

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
お星样モエ	蓝色单人圆形	夜间筋力提升 15%	200	7
アブナイも	黄色单人六边形	HP50% 以下时敏捷度提高 20%	500	8
お星样超モエ	黄色单人圆形	夜间术式冷却时间缩短 15%	800	13
スキアりも	黄色单人六边形	从敌人背面攻击时命中率提高 50%	1000	45
お星样激モエ	蓝色单人圆形	夜间战斗时获得的 EXP 增加 20%	1500	13

メリア

性格	冷静	效果	敏捷度上升	条件	–

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
治愈の增幅	黄色单人圆形	被术式治疗时回复量增加 15%	–	3
水の静けさ	黄色单人菱形	エレメント发射（水）的 HP 吸收量增加 25%	700	–
矿脉の知识	蓝色单人星形	从矿点挖到稀有结晶的概率提高 5%	1000	18
冰の闪き	黄色单人菱形	赋予冷气效果时持续时间延长 6	2000	–
エ－テルの极み	蓝色单人星形	以太力提高 50	3500	18

性格	率直	效果	会心一击率上升	条件	–

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
ハイスピ－ド	蓝色单人圆形	敏捷度提高 15	300	20
风の言叶	黄色单人菱形	エレメント发射（风）所给予的伤害提高 25%	700	–
エ－テル[illegible]	黄色单人方形	拔刀时有 25% 的几率提高以太力 25%，效果持续 30 秒	1000	5
雷の怒り	黄色单人菱形	エレメント发射（雷）所给予的伤害提高 25%	2000	–
无心の悟り	黄色单人星形	以太攻击被抵抗的概率降低 50%	3500	25

性格	坚实	效果	物理防御上升	条件	–

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
エ－テルの知识	蓝色单人圆形	以太力提高 25	300	6
毒の戏れ	黄色单人菱形	附加毒效果时持续时间延长 15	700	–
月光の力	蓝色单人星形	夜间筋力提高 15%	1000	12
变わらぬ心	黄色单人圆形	因干劲低下而导致的命中率下降的情况减轻一半	2000	18
エ－テルガ－ド	黄色单人方形	不会中以太力下降的 Debuff	3500	20

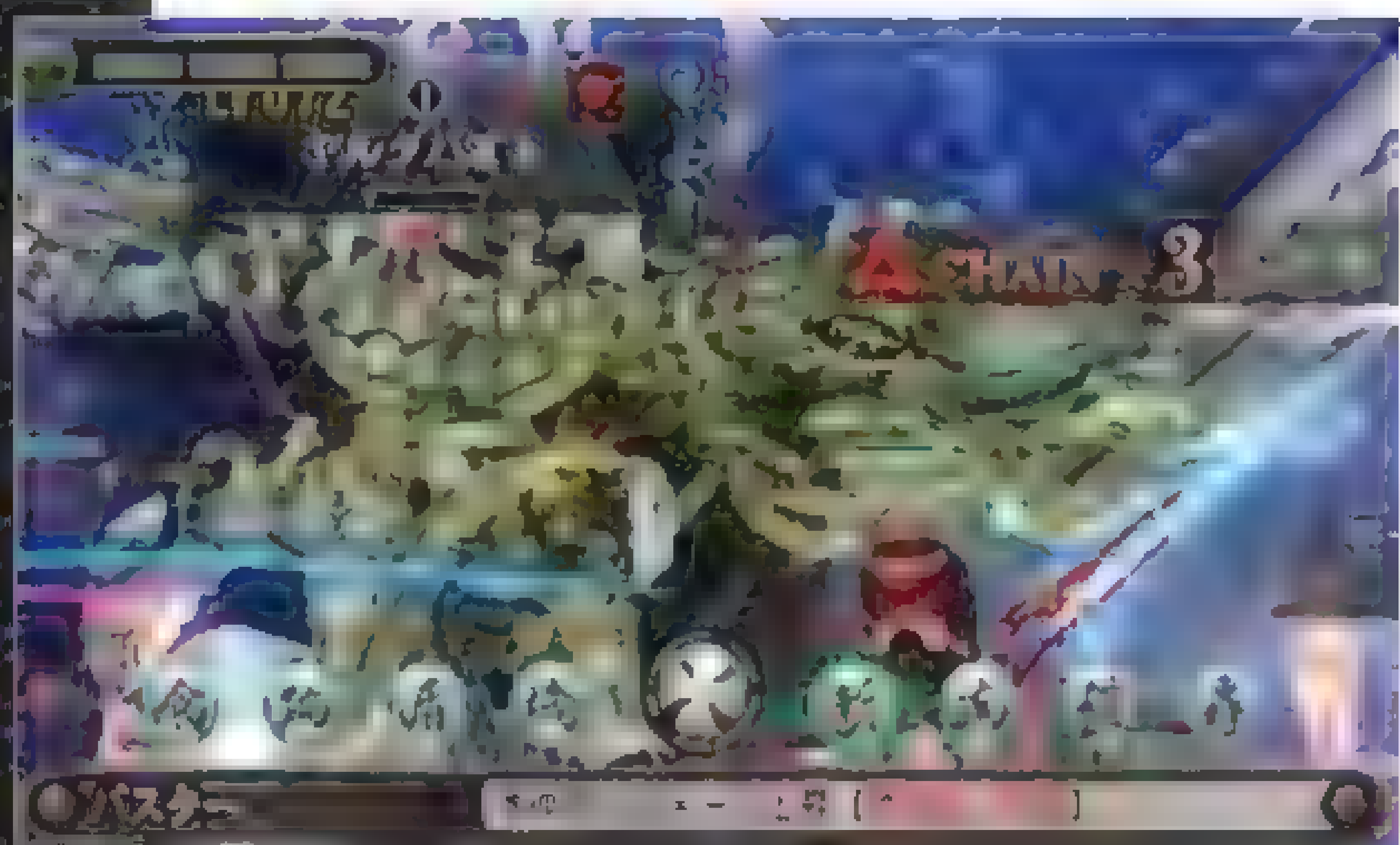
性格	情热	效果	以太力上升	条件	323 完成エルト海 エ－テルプラント的タリア的任务“古代ハイテンタ－の谜”后开放

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
动じぬ心	黄色单人圆形	攻击失败时所导致的干劲下降减轻 5	200	7
目觉めの一击	黄色单人星形	给予睡眠状态的敌人的伤害提高 50%	500	10
テレシアキラ－	黄色单人圆形	发动光环时，给予テレシア的伤害提高 50%	800	48
炎の热情	黄色单人菱形	附加炎热效果时持续时间延长 20	1000	–
邪气の拒绝	黄色单人方形	受到的尖刺伤害减轻 50%	1500	50

性格	内气	效果	以太防御上升	条件	321 完成エルト海 シウエラ－ト灯台 2F 的シエレン的任务“古代ハイテンタ－の谜”后开放

技能名	图标	效果	SP 需求	硬币需求
王宫防卫术	蓝色单人圆形	防御率提高 15%	200	7
重装の极意	蓝色单人星形	每装备一件重装备，以太防御提高 30	500	45
すっぴん美人	蓝色单人星形	装备上不镶嵌任何宝石时筋力、以太力、敏捷度、HP 提高 20%	800	12
マインドバリア	黄色单人方形	受到以太范围攻击的伤害减轻 25%	1000	75
オ－ラの秘术	黄色单人星形	光环发动时仇恨值的增加量减少 30%	1500	18

战斗



在野外锁定怪物并选择开战、或者被怪物发现，就会进入战斗。战斗时，如果波及旁边的怪物，它们也会参战。战斗必须等到所有参战的怪物全部倒地才会结束，结束后才能开启怪物们留下的宝箱获得战利品。不过经验值会在击倒怪物时即时清算。如果发现战况不对想要落跑，只要和怪物拉开一定距离，就能脱离战斗。另外，上下切换出绿色按钮“退却”并选择，可以让同伴停止攻击。

战斗中，角色只要靠近锁定的目标就会自动进行攻击。攻击的过程中可以使用术式，本作没有MP的概念，术式可以任意使用，只是用完后会有一段冷却时间。自动攻击时会累积天赋槽，蓄满之后可以使用天赋术式。战斗中玩家只能操纵领头的角色，其余两名同伴由AI代为管理。战斗时按住ZR键，配合十字键可以对同伴下达指示：ZR键+↑是集中攻击当前锁定的目标，ZR键+→是分头进行攻击，ZR键+↓则是让同伴停止攻击，到操纵角色身边集合。

随着战况变化，战斗中可能还需要按B键救助同伴、输入羁绊QTE，或者是打破由“预见未来”系统所告知的危机。具体可以参考下文各部分内容。

开战方式

我方主动开战的话，在锁定战斗目标后，有3种开战方式。

拔刀：直接选择中间红色的按钮“战う”，会触发拔刀QTE，玩家需要在光圈完全缩小不见之前按下B键。如果光圈停留在画面中央的圆形范围内，则QTE成功，干劲增加50；如果光圈正好和圆形的边重合，则为大成功，干劲增加100。QTE成功会提高队员们的干劲，加快战斗的效率。开战后，队员会主动接近锁定的目标。

おびきよせ：离目标一定距离的范围内，可以把中间的按钮上下切换成紫色的“おびきよせ”，选择后会对目标投掷石头，之后目标会向我方靠近。这招主要用于把目标从危险的敌人或地形处引开。不过，如果目标是拥有同伴意识的怪物，且旁边有同类的话，会把它的同类一起引过来。到达理想地点后，再选择“战う”就会进入战斗，不过此时不会再出现QTE。

偷袭：在不被怪物察觉的情况下，可以直接用术式攻击怪物先发制人。如果是弱小的怪物可以通过这种方式一击必杀。若没有一击毙命，便会直接进入战斗，全员会获得50干劲，且操作角色得到最高仇恨值。拥有某些有特殊效果的术式时，可以用此方式开战。



自动攻击·术式

在战斗中，只要敌人进入了角色的攻击范围，角色就会自动进行攻击。虽然是最基本的行动，不过可以通过镶嵌宝石或习得技能的方式来强化自动攻击。所有攻击都可以分为物理攻击和以太攻击两大类，敌人对这两种攻击会拥有不同的抗性，而自动攻击全部属于物理攻击，所以在自动攻击的间隙就要穿插术式来弥补不足。如果见到敌人身上跳出的伤害数前面带着盾牌，就代表敌人对当前属性的攻击有抗性，盾牌数越多抗性越高。敌人还有弱点方向的设置，大多为身后，攻击时要多换几个方位下刀试试。



自动攻击强化项目	效果
ヘイスト	加速。提高自动攻击的频率
ダブルアタック	双击。一定几率连续攻击 2 次
カウンター	反击。受到敌人的物理攻击时一定几率以自动攻击反击
Debuff 及属性	自动攻击的同时，一定几率让敌人中 Debuff 或受到追加的属性伤害

干劲

干劲（テンション）是战斗中一个很重要的数值，每次开战时都会处于数值100的“普通”状态，然后随着战况波动。根据数值，干劲分为超低い、低い、普通、高い、超高い5个阶段。处于不同的状态下，角色的命中率和会心一击率等会受到影响，羁绊QTE的触发几率也会不同。提高干劲的方法，就是让战况朝有利于我方的方向发展，比如拔刀QTE成功、使出术式、使出会心一击、攻击陷入异常状态的敌人、破坏预见标签、救助队友等等。相反的，陷入战斗不能等异常状态、中Debuff、被吹飞或击退、被会心一击、攻击Miss或被挡下，都会降低我方成员的干劲。当队友干劲低的时候，靠近他可以按B键进行激励，让其干劲恢复到普通水平。下面列出不同干劲状态对角色带来的影响，以及干劲大幅度变动的条件。

干劲状态对战斗的影响

[illegible]	[illegible]
超低い（干劲－50以下）	命中率超低，基本都是Miss；会心一击率降为－20%
低い（干劲0～49）	命中率为－50%；会心一击率降为－20%
普通（干劲1～199）	无影响
高い（干劲200～249）	连携攻击的伤害+10%；会心一击率+15%；治疗时有15%几率，回复量变为1 25倍
超高い（干劲250以上）	连携攻击的伤害+20%；会心一击率+30%；治疗时有30%几率，回复量变为1 25倍

让干劲状态大幅度变动的因素

[illegible]	[illegible]
破坏预见标签	普通以下升到普通，高い以上升到超高い
成功输入羁绊QTE	普通以下升到普通，高い以上升到超高い
自己战斗不能	降到超低い
队友战斗不能	降到低い
自身陷入异常状态	低い降到超低い，超高い降到高い
被队友激励或帮助	普通以下升到普通

仇恨值

游戏中存在着仇恨值（ヘイト）的概念，想必玩过网游的玩家都不会陌生。在角色对一只怪物进行攻击，或给队友进行辅助或治疗时，就会积累那只怪物的仇恨值。怪物会优先攻击仇恨值最高的对象（复数敌人存在的战斗中，可能我方成员会集体中枪），此时其背面就会暴露在其他队友面前，所以战斗的基本思路就是控制好队伍成员的仇恨值，让怪物集中火力攻击防御高的肉盾，而脆弱的治疗和辅助，以及可以在背后攻击打出特效的主攻手则趁机偷袭怪物。仇恨值最高的成员身上会有一个仇恨光环（ヘイトリング），光环上还会有箭头，表示该仇恨来自于哪只怪物，在混战中十分实用。

减少仇恨值的方法有两种，一种是停止攻击，仇恨值会随时间减少；另一种是遛妥怪物攻击。无论哪种，在实际战斗中都不是很理想，给肉盾配好装备和技能，让其在战斗中使用能额外吸引仇恨值的术式才是上策。



团队槽

战斗时出现在左上角的便是团队槽（パーティゲージ），代表着团队的士气，当羁绊QTE成功、术式产生特效或使出会心一击时就会增加，脱离战斗之后会徐徐减少。蓄满三段团队槽之后，队伍成员之间会出现蓝色的线连接，此时上下切换出蓝色按钮“チェインアタック”，就可以进行连携攻击。在连携攻击中，一般情况下不会中跟跄等异常状态的敌人也有可能中招，所以是相当强力的杀手锏。如果三名队伍成员之间羁绊够高的话，在三名角色均使用过术式后可能会出现连携QTE（チェーンリンク，和拔刀QTE一模一样，本作只有这种QTE，后同），如果QTE成功，就可以继续攻击，直到不再出现QTE或敌人挂掉。成员间如果用同一种颜色的术式会形成连锁，伤害也会随着连锁数水涨船高，最高可达8倍，比较特殊的是天赋术式，它可以算作任意一种颜色。用连携攻击KO敌人的话，会恢复1格团队槽，而且获得的EXP、AP和SP都会增加，所以要积极使用。



除了连携攻击外，团队槽还有别的用法。当队友战斗不能时，消耗一格团队槽可以让其复活，如果操纵角色战斗不能，队友同样也可以消耗一格团队槽来进行复活（前提是撑得住）。



Buff・Debuff

Buff就是增益效果，Debuff就是负面效果，这也是RPG中经常出现的要素了。我方成员可以通过宝石和技能来提高Debuff抗性，某些怪物也会自带Debuff抗性，在具有Debuff效果的攻击命中它们时会出现“レジスト”的字样。不过，在连携攻击中，有时可以强行消除怪物的抗性。

踉跄（崩し）、摔倒（转倒）和气绝是游戏中比较特殊的3种异常状态，一般来说，只有让敌人踉跄之后才能让其摔倒，之后再让其气绝。摔倒和气绝的怪物所受到的伤害会大幅度提升，而且机神兵在这两个状态下不会弹刀，在游戏初期是对付强敌的有效手段。在游戏中后期，会使用光环的怪物增多，同样可以通过让其气绝来解除光环效果。

从マクナ原生林开始，许多怪物都会自带尖刺（スパイク）效果。虽然我方成员也可以附加尖刺效果，在受到敌人攻击时也对其造成伤害，但是怪物的尖刺效果种类较多，根据效果的种类，我方成员会受到各种伤害。在战斗中看到紫色的尖刺伤害时，最好先停下攻势，做好对尖刺措施后再投入战斗。敌人的尖刺效果可以通过技能和宝石减轻伤害，还能用シュルク的モナド术式“ブレイカー”将其封印。



Buff一览

筋力アップ	筋力上升
エーテル力アップ	以太力上升
素早さアップ	敏捷度上升
物理バリア	受到的物理伤害减轻
エーテルバリア	受到的以太伤害减轻
ダメージ无效	一定程度内的伤害完全无效
デバフ无效	完全不中 Debuff
物理アーツ强化	物理术式的伤害增加
攻击反射	除天赋术式以外的攻击反弹
ヘイスト	自动攻击的间隔缩短
时间ヒール	随着时间经过逐渐回复 HP
ダメージヒール	受到伤害时回复 HP
エンチャント	对机神兵的攻击不会弹刀，并追加伤害
シールド	挡下敌人的天赋术式。如果敌人的天赋术式的等级高于シールド术式等级，则无法防御
スピード	回避率大幅度上升
アーマー	物理防御和以太防御大幅度上升
オーラ	附加拥有各种 Buff 效果的光环

Debuff一览

筋力ダウン	筋力降低
エーテル力ダウン	以太力降低
素早さダウン	敏捷度降低
最大 HP ダウン	HP 最大值降低
物理耐性减	受到的物理伤害增加
エーテル耐性减	受到的以太伤害增加
スロウ	自动攻击的间隔变长，移动速度下降
パラライズ	一定几率自动攻击被取消，双击和反击无法使用
バインド	不能移动，但是可以攻击攻击范围内的敌人
ロックオン	不能切换攻击对象
スリープ	不能自动攻击或使用术式，遭受的攻击必定为会心一击，被攻击后解除状态
パニック	放弃战斗并进入想逃亡的状态
贯通	物理防御和以太防御无效化
出血	随时间经过而受到伤害
炎热	随时间经过而受到伤害
冷气	随时间经过而受到伤害
毒	随时间经过而受到伤害
即死	受到攻击即陷入战斗不能
アーツ封印	天赋术式以外的术式无法使用
オーラ封印	光环效果和尖刺效果被封印

其他

崩し	抹除对摔倒的抗性
转倒	抹除对气绝的抗性，被攻击时必定命中，被会心一击时伤害增加 50%
气绝	被攻击时必定命中，被会心一击时伤害增加 50%，光环效果解除。气绝的敌人所产生的仇恨值不会再变动
狂暴	（敌人专用）筋力提高 25%，并附加 25% 的加速效果，不会中缓慢、摔倒、气绝等 Debuff
觉醒	（敌人专用）等级随机提高。Lv10 ~ 19 的敌人 +1 ~ 2 级，Lv20 ~ 49 的敌人 +2 ~ 3，Lv50 以上的敌人 +2 ~ 4
カウンタースパイク	（敌人专用）我方攻击命中时，会受到伤害和异常状态
ダウンスパイク	（敌人专用）我方攻击命中摔倒的敌人时，会受到伤害和异常状态
レンジスパイク	（敌人专用）站在敌人身边就会一直受到伤害

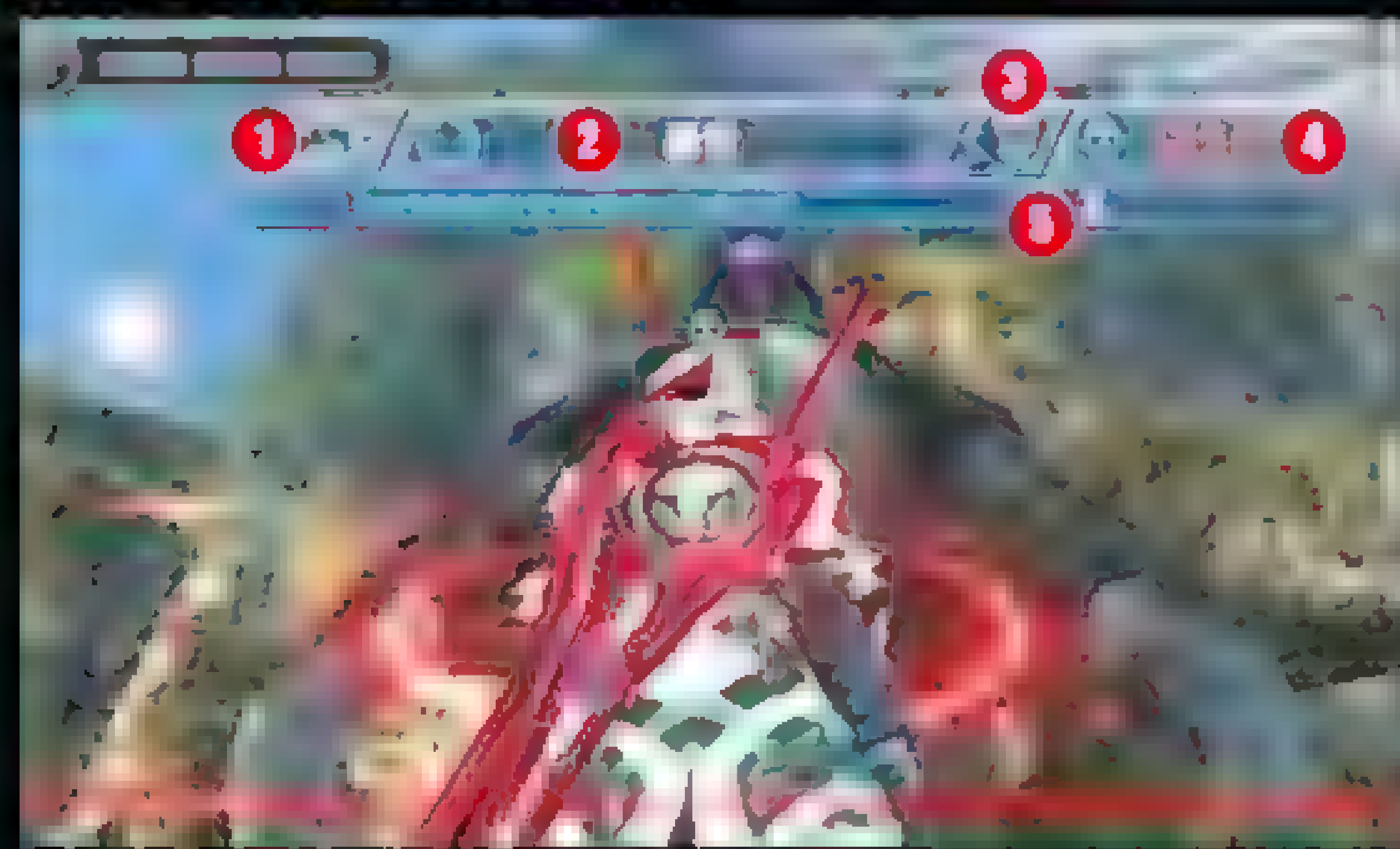
羁绊QTE

在战斗中有时会触发羁绊QTE，在以下5种情况下有可能触发：队友的攻击被敌人回避；队友回避了敌人的攻击；队友打出会心一击；队友给了敌人最后一击；队友全部战斗不能。羁绊QTE的触发是有一定概率的，这个概率随角色所处的干劲状态而变动。羁绊QTE输入成功时，不仅能提高角色之间的羁绊，而且还能增加团队槽，所以要尽量保证成功。



预见未来

在剧情中，主角シュルク会觉醒“预见未来”的能力，这个能力在战斗中也会发挥效果（就算シュルク不在队伍中）。如果敌人接下来的术式会对我方成员造成重创，屏幕就会突然变白，并演示敌人接下来要施展的攻击。之后屏幕上会出现一个信息栏，提醒玩家即将到来的危机。这个信息栏由数个预见标签（未来视タグ）构成，操纵角色使用不同的术式可以粉碎原有的预见标签，让新的预见标签出现，借此改变未来。



1	行动者	准备使用术式的敌人	将行动者的HP削减至0
2	行动内容	行动者将要使用的术式。术式名表明术式的属性，红色为物理属性，蓝色是以太属性，白色则是天赋术式。如果是有范围攻击效果的术式，在术式名前方还有图标表示攻击范围	让行动者气绝、睡眠、恐慌或者封印其术式
3	对象	承受攻击的对象	让对象以外的队友提高仇恨值来转移对象
4	结果	对象承受的伤害。伤害的颜色和术式的颜色同样含义。附加Debuff的话数字前面会有对应的图标。如果是致死的伤害，会有骷髅图标	提高对象的防御力等等，改变伤害的数值
5	时间	离术式执行为止的时间	让行动者摔倒

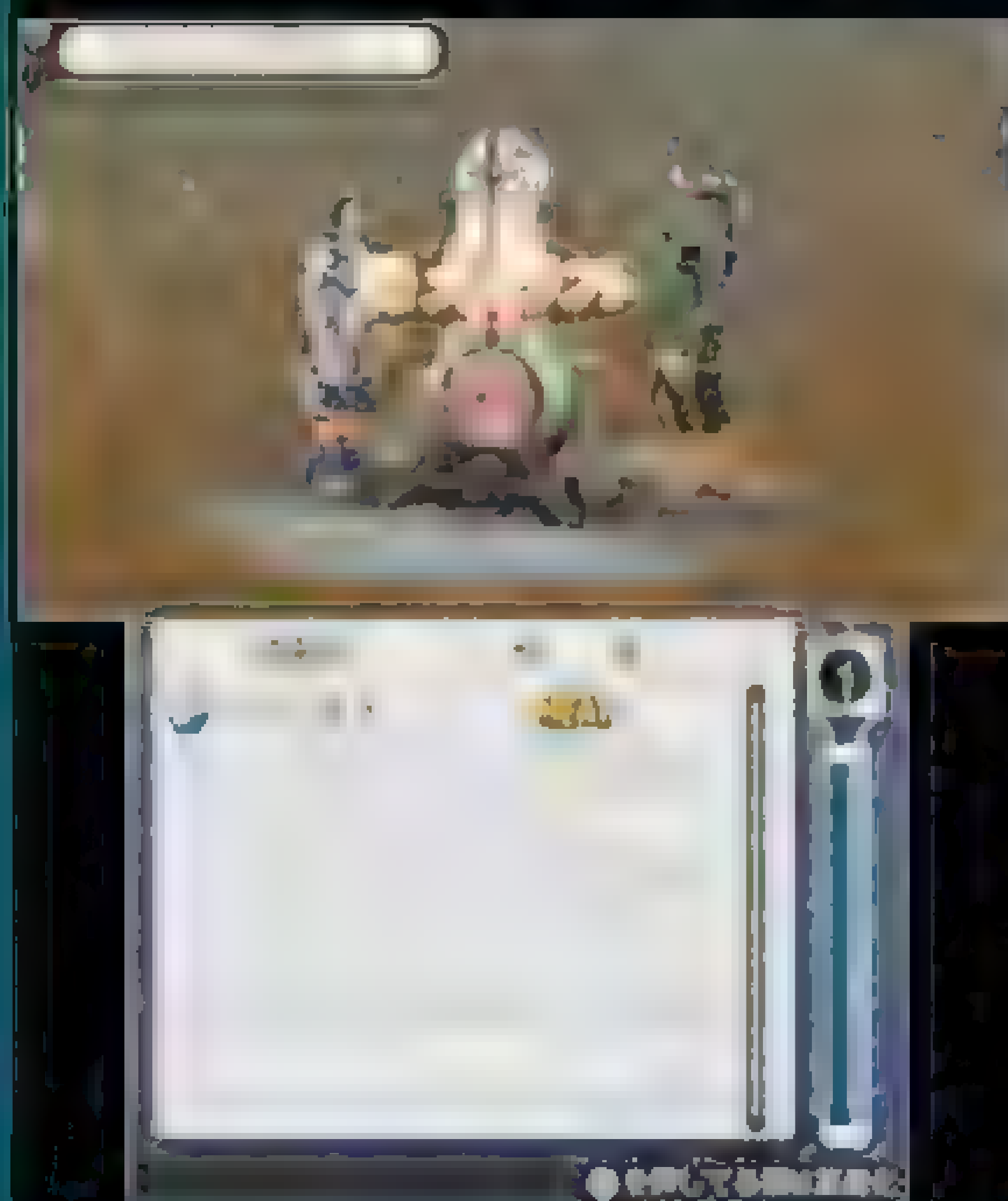
在战斗中预测到敌人接下来的招式时，可以靠近队友按下B键，消耗一格团队槽来告诉他未来。此时时间会停止，操纵角色会暂时切换为被告知未来的队友，然后可以使用他的招式来改变未来。通常来说，无论玩家怎么阻止，怪物都会一直不屈不挠，直到成功使出术式一次，所以给对象附加防护罩来挡下攻击、提高对象的回避率来闪过攻击或者是用可以撑过致命攻击的光环，这些方法会比较奏效。游戏中存在属性相克的概念，对准备使用物理术式的怪物，使用以太属性攻击的话，伤害会变为1.5倍，反之亦然。再加上使用连携攻击时，敌人的倒计时会暂停，只要把握机会，预见未来的时候就是玩家进攻的绝佳机会。

顺带一提，开启“预见未来”系统之后，在野外场景获得收集品或者是在怪物身上获得特定素材时，有时会预见到未来完成任务的情景。这表示刚刚获得的物品可用于完成以后的任务，这部分物品在查看时会附加一个白色的“！”，防止玩家不小心将其处理掉。



其它

提炼宝石



玩家可以自己提炼装在装备上的宝石。游戏初期提炼宝石只能在コロニー9商业区的ジェム爷处进行，等玩家把コロニー6的设施都提升到Lv1之后，就可以在ジェム爷处获得小型提炼炉，以后随时随地都能提炼，就是这么任性（笑）。提炼宝石的步骤如下：

1.选取结晶或提炼物（シリンダー，详见步骤3），至少需要选取2个。如果结晶或提炼物内某项能力的纯度合计超过100%，就会强制进行提炼，不能再选择；如果未满100%，那么当结晶或提炼物的个数达到8个时，也会强制进行提炼。选取结晶后，和已选取的结晶拥有同样能力的结晶会开始闪光；

2.选择两名角色分别担任シューター和エンジニア，两者的能力会影响提炼的过程，而两者的羁绊高低会影响提炼进行的次数。

3.进行提炼，提炼过程中按A键可以快进。能力的纯度会根据火势和提炼次数而上升。提炼完成后，纯度未满100%的能力会化作提炼物，超过100%的则变成宝石。

纯度直观表现了宝石最终的能力强度 即使是同一等级的宝石，纯度高的其蕴含的能力也比较强 在提炼过程中，如果纯度超过了200%，就会进入“HEAT”状态，宝石的等级会提升1级 在HEAT状态下，纯度是会继续提升的，若是最终能超过300%，便会变成“MEGAHEAT”状态，宝石的能力会达到同等级的最高值，且成品会变成两个

提炼过程中会出现4种火势，如下表：

[illegible]	[illegible]
强火	单项能力的纯度提升 3% ~ 10%
弱火	所有能力的纯度提升 1% ~ 5%
トロ火	シリンダ－ゲ－ジ提升 30% ~ 70%
Fever	连续进行 3 ~ 10 次提炼

由此可见，如果目标是强力的宝石，那么就应该尽量提高强火和Fever的出现几率；若是想要大量的提炼物，则应该多让弱火和トロ火出现

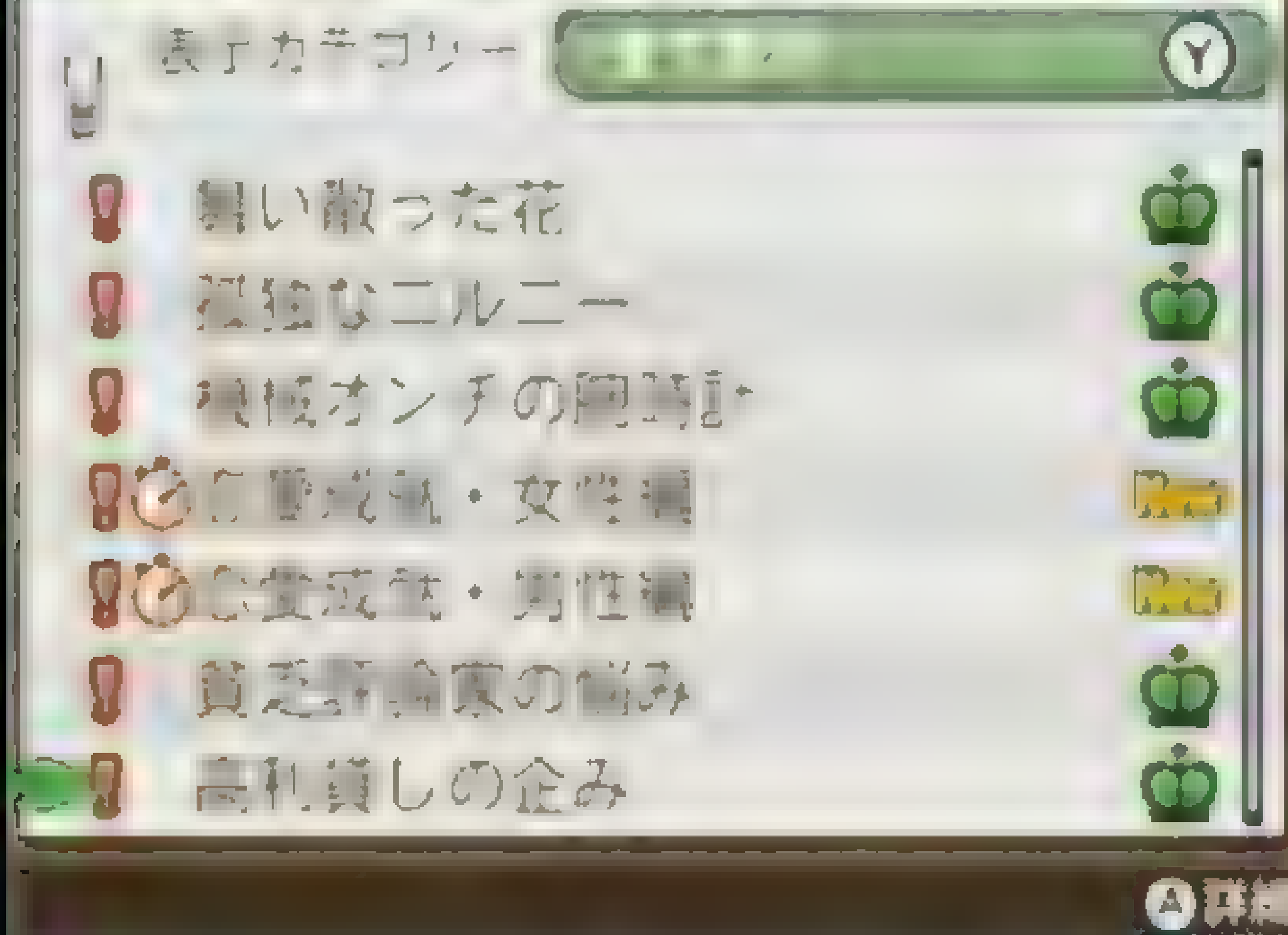
在下屏右侧的槽就是シリンダ－ゲ－ジ 每攒满一次，其上方的数字就会+1 这代表提炼完成后，可以把能力转化为提炼物的最大数目 故意把结晶提炼为纯度接近100%的提炼物，再用两个这样的提炼物进行提炼，就能让能力的纯度轻松超过200%

进行提炼的操作者，两者之间的羁绊越高，提炼进行的次数便越多，最多可以达到10～15次 除此之外，其他高羁绊的同伴也会在提炼的时候随机乱入进行支援

不同的角色担任シュ－タ－时会有不同的能力，详情可以参见下表 角色担任エンジニア时，其对于不同火势的擅长程度，则决定了该火势出现的几率 以ライン为例，选他做エンジニア的时候，强火出现的几率最高，而另外两种火势则不怎么出现，所以适合让某项能力达到HEAT状态

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
シュルク	容易出现 Fever	普通	普通	擅长
ライン	强火纯度大幅度上升	超擅长	不擅长	不擅长
ダンバン	同一火势一直持续时纯度上升	擅长	不擅长	普通
カルナ	トロ火的时候シリンダ－ゲ－ジ大幅度上升	不擅长	擅长	普通
メリア	弱火时纯度大幅度上升	不擅长	超擅长	不擅长
リキ	会连续进行 2 次提炼	超不擅长	超不擅长	超擅长
フィオルン	シリンダ－ゲ－ジ从一开始就是 3	超不擅长	超擅长	超不擅长

任务



在系统菜单第五项“ジャ－ナル”→“クエストログ”，可以查看玩家已经接到的所有任务，按Y键还能在“新规”中查看未完成的新接任务，在“进行中”查看做到一半的任务，或者根据地区筛选相关的任务。任务中带有红色秒表图标的，表示该任务有时限，如果在剧情进行到特定时点时还没完成，就会消失；另一种情况就是该任务和另一任务只能择一完成，完成其中一个后另一个就会随之消灭。任务的出现和剧情的推进、NPC是否登录、NPC间是否有连接，以及城镇评价值等因素息息相关。即使是已经离开的城镇，也不要忘记时不时回去查看有没有新任务出现。本作的任务不外乎以下几种：

集齐特定收集品，或者从怪物身上收集特定素材：这两种任务除了循规蹈矩完成之外，还可以通过以物易物完成

消灭特定怪物：找到怪物并将其消灭便是，NPC的对话内容和任务内容处会注明大致位置。

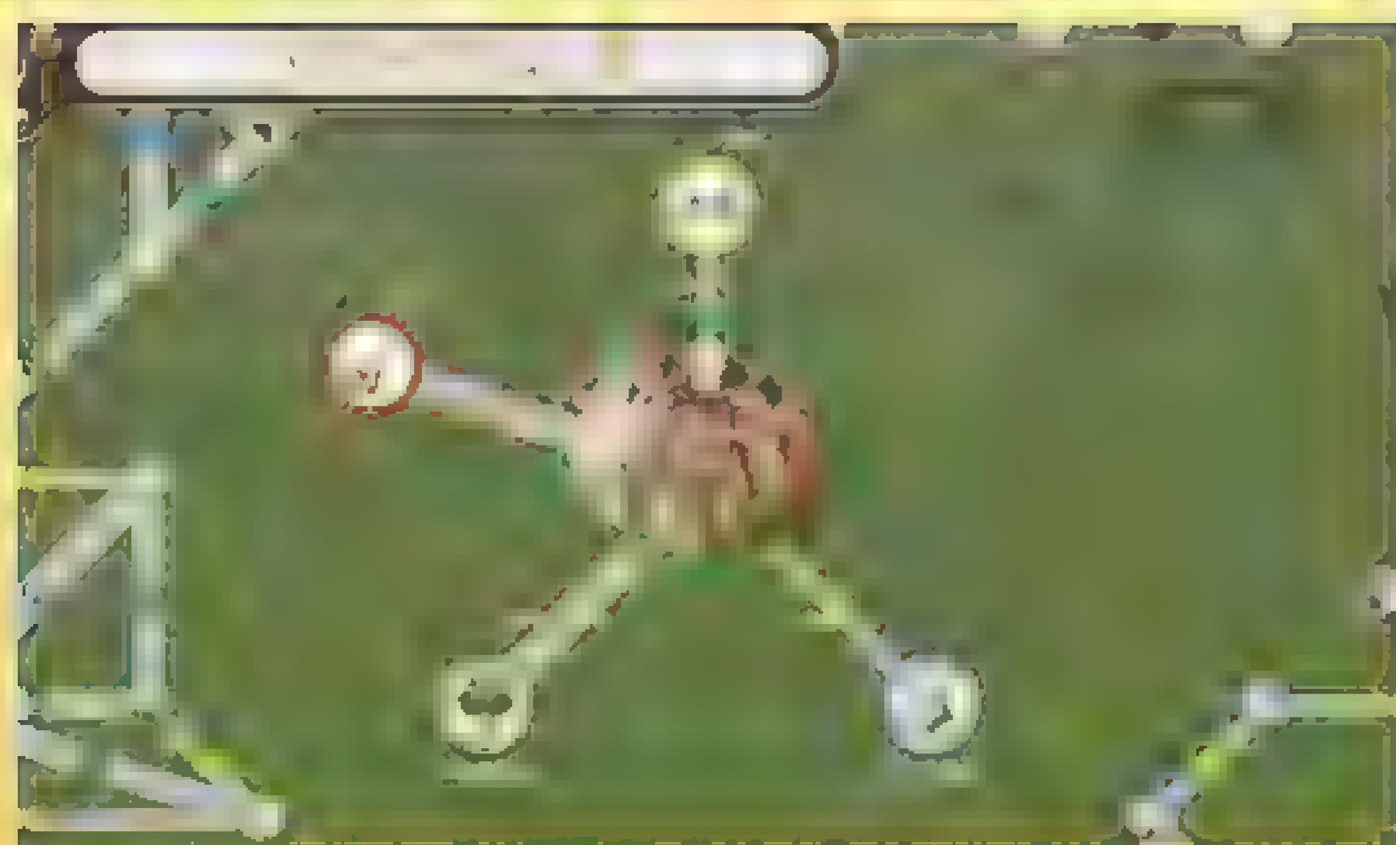
和特定NPC对话：在NPC出没的时间带，到达指定地点找他即可

找到场景中的特殊物品：前往特定地点获得物品即可，NPC的对话内容和任务内容处会注明大致位置。

主线中会触发剧情任务，不过主线任务会在地图上标明目的地，而且会提示方位和步数，或者有“Story Memo”字样提醒玩家任务内容（打开系统菜单后按R键可以查看），完成难度要比支线任务低很多。

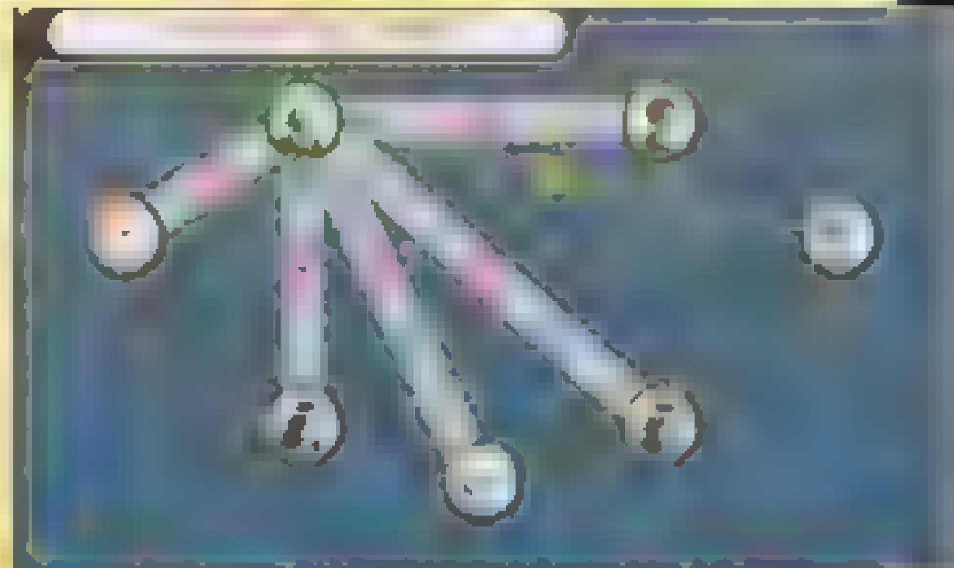
羁绊系统

系统菜单第五项“ジャ－ナル”→“キズナグラム”，是本作的特色之一“羁绊系统”。这个系统当中包括两大部分：主角一行与各个城镇的居民的羁绊；以及主角一行中角色之间的羁绊。



和有名字的NPC对话之后，他们就会被登录到羁绊系统当中，在该系统中可以查看该NPC的资料，不过主要是看其出没时间 一开始NPC作为一个单独的点出现，与他们对话，然后出现另外一个已登录的NPC的名字时；又或者是做任务，然后涉及其他有名字的NPC时，NPC之间就会用线连接起来表示两者的关系 NPC之间的关系还会随着玩家完成支线任务而改变，有些支线任务并不限1种完成方式，NPC的爱恨情仇全在玩家的一念之间 在羁绊系统正中间，还会用星星数显示主角一行在城镇的评价值 每次玩家完成NPC交付的支线任务时，就会获得NPC所在的城镇的评价值，评价值达到一定程度，就会累积一颗星

同伴之间也存在着羁绊值的设定，选择羁绊系统正中央的队伍图标即可以查看 羁绊值不会显示具体数值，只会以图标表示，达到特定数值图标就会升一个等级，从低到高分别为黄、绿、蓝、白、粉色 同伴间的羁绊值的高低，会带来如下影响：



技能链接——图标每提升1个等级，彼此可以进行链接的技能数就增加1个

连携攻击——和高羁绊值的同伴进行连携攻击时，连携QTE出现的几率也会提高

羁绊对话——在特定的地点可以进行羁绊对话，可以观看到两名角色之间有趣的对话 羁绊对话要求将特定的角色编入队伍，同时两人之间的羁绊值达到特定数值 羁绊对话的具体内容可以在系统菜单第五项“ジャーナル”→“キズナトーク”中确认

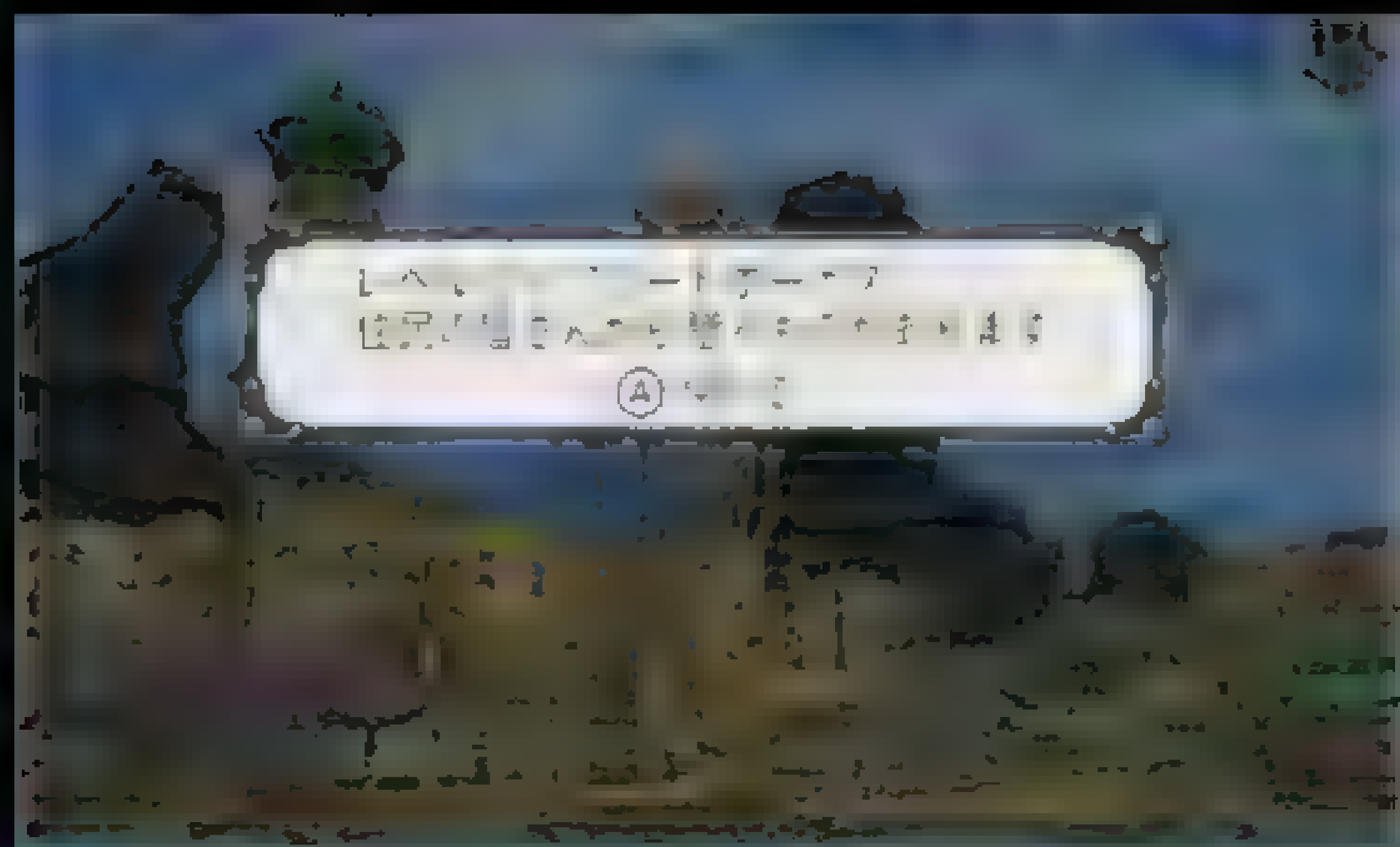
提炼宝石——选为シュ タ 和エンジニア的两人羁绊值越高，提炼次数就越多，Fever的发生几率也会提高 其他高羁绊值的同伴也会在提炼的过程中提供支援

可以看出提高羁绊值对于玩家推进游戏可谓是益处多多，而提高羁绊值的方法有以下几种：

- 在战斗中激励或帮助同伴。
- 成功完成战斗中突然出现的羁绊QTE。
- 进行连携攻击的话，参与连携攻击的队友之间羁绊值会提高。
- 进行羁绊对话的话，对话的两人之间羁绊值会提高。
- 选择同伴喜欢的收集品送给对方。
- 接取支线任务及完成支线任务时，在队伍中的同伴与领头角色的羁绊值会上升。

コロニ-6复兴

随着剧情的推进，被毁灭的コロニ-6会开始重建，而主角一行自是义不容辞地帮忙 コロニ-6共有住宅、商业、自然和特殊四个方面需要复兴，和位于复兴本部的ジュジュ对话，选择特定的方面并给予ジュジュ要求的道具，就能让其上升一个等级。把所有方面都提升到Lv5，就能彻底重建コロニ-6。重建的过程中，玩家当然也会获得好处。商业提高的同时，商店出售的物品种类也会增加 自然提高的话，在采掘结晶时就能够获得更加珍稀的结晶。提高特殊的话，コロニ-6内会出现特殊的建筑，在这些建筑处可以获得各地的收集品，包括因为剧情推进而无法再次进入的地方的收集品。



复兴的过程中当然也会遇到麻烦，当复兴度分别突破15、35、55、75、95的时候，就会出现敌人在コロニ-6内进行破坏，导致复兴度降低，需要将其击败才能复原。敌人的强度会逐渐提高，复兴度突破95时出现的敌人等级更是高达99，玩家要做好心理准备。

主角一行在各地冒险的过程中，还可以劝诱不同地方的居民到コロニ-6定居。可以劝诱的居民共有23人，但是其中有6人是只能二择一的，所以最多会有20人搬到コロニ-6。当这20人全部进入コロニ-6之后，コロニ-6的复兴度才能达到100%。

重建奖励

[illegible]	[illegible]
オリエンタルグラス	住宅达到Lv5
テイターンアーム	商业达到Lv5
EXPアップ4	自然达到Lv5
マスターグラス	特殊达到Lv5
超小型リアクター	住宅、商业、自然、特殊均达到Lv1
EXPアップ3	住宅、商业、自然、特殊均达到Lv2
转倒时间プラス4	住宅、商业、自然、特殊均达到Lv3
全デバフ抵抗5	住宅、商业、自然、特殊均达到Lv4
テイターンプレート	住宅、商业、自然、特殊均达到Lv5

重建要求

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
住宅	1	ヴォルフの斑柄毛皮	2	击败巨神脚的レッグ・ヴォルフ、リーダー・ヴォルフ、アグリー・ヴォルフ、午睡のウルフエン、猛击のヴォルフ后一定几率获得。17章以后在巨神脚的脱出艇キャンプ和エイン可以交换（评价值1☆以上）
		钢铁の绢布	2	テフラ洞窟的收集品。在コロニ–9和パピィ可以交换（评价值3☆以上）
	2	バニアの魅惑香木	4	击败燐光の地ザトール的オーガー・バニア后一定几率获得。在燐光の地ザトール和ゴド可以交换（评价值1☆以上）
		化石サル	1	マクナ原生林的收集品。在サイハテ村和ブコ、ストロジャム及ラシヤ可以交换（评价值2☆以上，ラシヤ的是附赠品）
	3	エクスの铁心脏	1	击败マクナ原生林的マクナ・エクス、春风のゾルホス后一定几率获得。在サイハテ村和ネロ可以交换（评价值2☆以上）
		頑丈な装甲	4	击败エルト海的フラーベル・アンドス后一定几率获得。在皇都アカモート和ガーダ、ジエリコン可以交换（评价值1☆以上）
		オイルブランチ	2	エルト海的收集品。在皇都アカモート和セガール、リコ、ポピエ可以交换（评价值2☆以上，ポピエ的是附赠品）
	4	ボニオの蹄判子	5	击败落ちた腕的ランボ・ボニオ后一定几率获得。在落ちた腕和エレナ可以交换（评价值5☆以上）
		ヴォルフの王室毛皮	3	击败落ちた腕的カエルム・ヴォルフ、早老のレラジエ后一定几率获得。在落ちた腕和ジエキ、ナオナミ、カルボラ可以交换（评价值5☆以上，ナオナミ和カルボラ的是附赠品）
		イラブランプ	3	落ちた腕的收集品。在落ちた腕和カラル、ナターリヤ可以交换（评价值5☆以上，ナターリヤ的是附赠品）
		レトロダイオード	2	机神界フィールド的收集品。在コロニ–6和ノラ可以交换（评价值5☆以上）
	5	ヴァンプの星羽根	2	击败テフラ洞窟的ブラビラム・ヴァンプ、三弦のヴァンフレア，以及巨神脚的テンペスト・ヴァンプ后一定几率获得
		ゴゴールの兽王角	3	击败テフラ洞窟的ソニシア・ゴゴール、流转のゴリアンテ、虚空のザンデン、饱满のゴゴール，巨神脚的スロース・ゴゴール、グリッド・ゴゴール、グラード・ゴゴール、エンヴィ・ゴゴール、绳张りバルバロッサ、不动のゴンザレス，燐光の地ザトール的ベルフエル・ゴゴール、ベルゼブ・ゴゴール、不屈のドールトン后一定几率获得
		レッドフロンティア	2	大剑の溪谷的收集品。在落ちた腕和レアナ可以交换（评价值5☆以上）
		クロスチロール	2	中央工厂的收集品。在コロニ–6和パピィ可以交换（评价值5☆以上）
		虹色キューピック	3	コロニ–9的收集品。在コロニ–9和ディオニージス可以交换（评价值1☆以上）
商业	1	イグーナ族の皮靴品	2	击败燐光の地ザトール的ファイターー・イグーナ、シールド・イグーナ、慎重なバルトエイト后一定几率获得。和燐光の地ザトール的セガール可以交换（评价值1☆以上）
		アンブリゴタートル	2	コロニ–6的收集品。和コロニ–6的アーダ可以交换（评价值1☆以上）
	2	フーディの平面木材	3	击败マクナ原生林的スカウト・フーディ、ヒューレ・フーディ后一定几率获得。在サイハテ村和ネロ可以交换（附赠品）
		レディコイル	2	中央采掘场的收集品。和コロニ–6的オルガ、エン・シルバー可以交换（评价值1☆以上）
	3	スピカル族の锻え皮	3	击败エルト海的ソマティ・スピカル、パルティ・スピカル、地底のツモギリ后一定几率获得。在皇都アカモート和アリエッタ可以交换（评价值2☆以上）。完成任务“ピピアン救出作战”后，在エルト海和タリア可以交换（附赠品）
		スピカル族の锻え石	2	击败エルト海的オトル・スピカル、フルテス・スピカル、タゾック・スピカル、マレッサ・スピカル、守势のスピカル、剥落のキルヒアイス后一定几率获得。在皇都アカモート和ユーリイ可以交换（评价值2☆以上）。17章之后，在エルト海和ミリア可以交换（附赠品）
		ミズテントウ	2	ハイエンター基所的收集品。在皇都アカモート和キイーノ可以交换（评价值4☆以上）
	4	サモンの高级鱼粉	5	击败落ちた腕的フェア・サモン后一定几率获得
		アントルの白银系	8	击败落ちた腕的アウラ・アントル、リウス・アントル、荒神のエリゴス后一定几率获得。跟落ちた腕和シータクロス可以交换（评价值3☆以上）
		シブコールラビ	3	落ちた腕的收集品。在落ちた腕和エレナ、ヴォルテック可以交换（评价值3☆以上，ヴォルテック的是附赠品）
		モスプレート	2	机神界フィールド的收集品。接下任务“行方不明の同居人”后，在コロニ–6和ノポリック可以交换（评价值5☆以上）
	5	海王の长寿蒲烧	1	击败コロニ–6的ヒュエル・レクソス，マクナ原生林的连星のレゾーナ后一定几率获得。17章之后，在サイハテ村和アテル可以交换（评价值5☆以上）
		サーディの三世纪トロ	4	击败コロニ–9的スローネ・サーディ，巨神脚的エンヴィ・サーディ后一定几率获得
		アートコアコイル	2	ガラハド要塞的收集品。和落ちた腕的カイルス可以交换（评价值4☆以上）
		幸福の羽	1	帝都アグニラータ的收集品。把コロニ–6的“特殊”方面提高的Lv4以上之后，就可以在コロニ–6捡到
		ゼッペキホタル	4	巨神脚的收集品
自然	1	ホッグスの一本针	2	击败巨神脚的イージー・ホッグス、黑烟のホッグス、白烟のホッグス后一定几率获得。和コロニ–6的マトリョーナ可以交换（评价值1☆以上）
		クラブドウ	2	テフラ洞窟的收集品。在コロニ–9和ドロテア可以交换（评价值3☆以上）
	2	クロードの宝袋	2	击败燐光の地ザトール的コピス・クロード、暴风のワイダーテン后一定几率获得。进行任务“ザトールの调査”或“タリアの研究”的过程中，タリア会出现在燐光の地ザトール，可以和她交换（评价值3☆以上）
		コウゴウタマムシ	3	サイハテ村的收集品。和サイハテ村的ドバガス可以交换（评价值4☆以上）
	3	ギザギザ尻尾	3	击败エルト海的エルト・ヒルン、エルト・アンセル后一定几率获得。和皇都アカモート的リコ可以交换（附赠品）
		アンカオイ	2	エルト海的收集品。在皇都アカモート和アテル可以交换（评价值2☆以上）
		アイスキャベツ	2	ヴァラク雪山的收集品。17章之后，如果ヴァラク雪山的ユーリイ尚未移居，可以和他交换（评价值4☆以上）
	4	キャビルの神糸	3	击败ロイアル・キャビル后一定几率获得。和コロニ–9的スルワ、ドロテア可以交换（评价值4☆以上，スルワ的是附赠品）

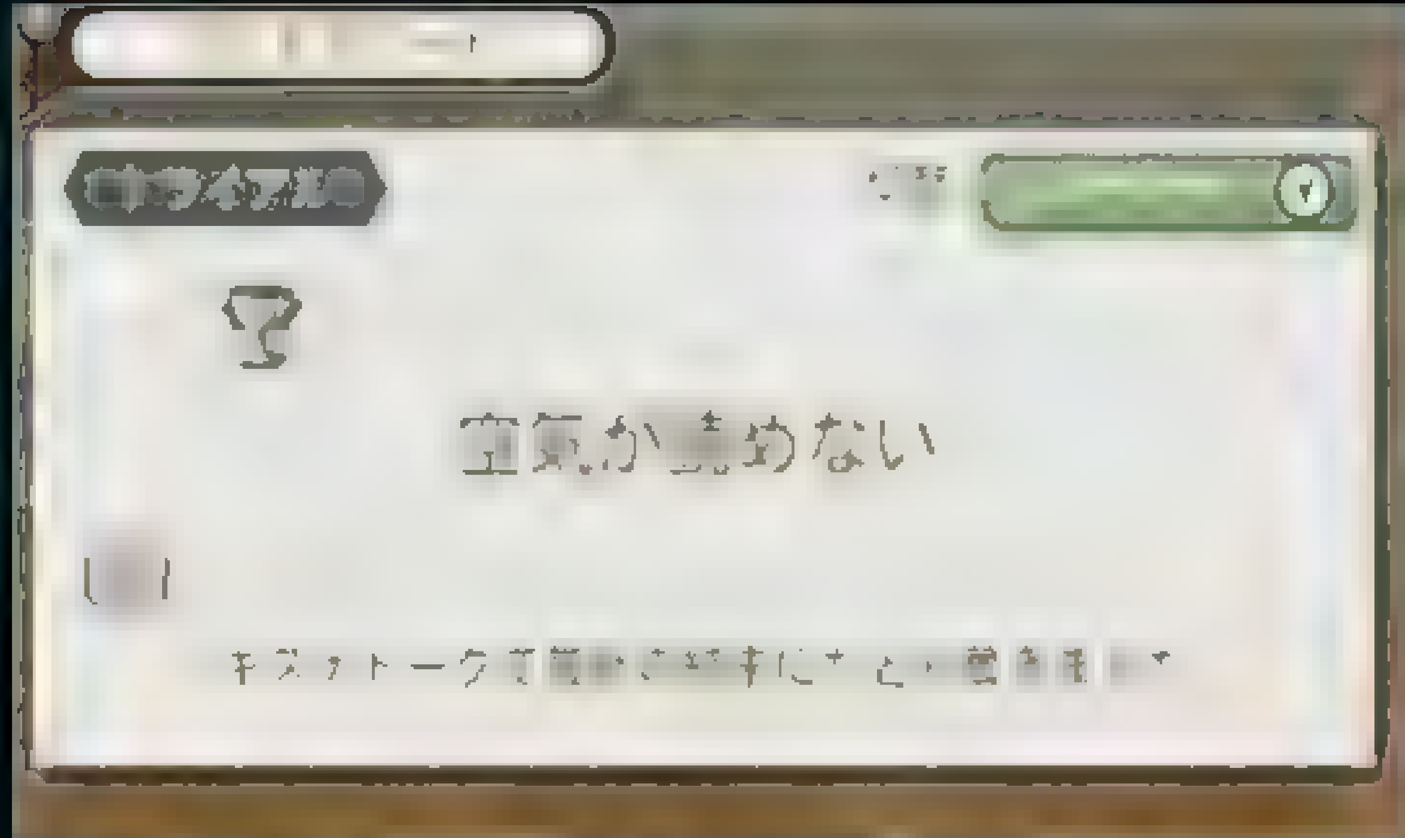
自然	4	ホッグスの晴天针	3	击败巨神脚的アートルム・ホッグス、アルブム・ホッグス后一定几率掉落。和コロニ –6 的ジェリコン可以交换（附赠品）
		オイルオイスター	3	落ちた腕的收集品。和落ちた腕的シータクロス、ユーフォリア可以交换（评价值 3 ☆以上，ユーフォリア的是附赠品）
	5	ホワイトプラム	3	落ちた腕的收集品。和落ちた腕的エレナ、プリモ可以交换（评价值 3 ☆以上，エレナ的是附赠品）
		アルドンの元老髭	3	击败巨神脚的マグニス・アルドン后一定几率获得
		トキロスの鸟王卵	1	击败テフラ洞窟的治安のトーキドン，巨神脚的レッグ・トキロス后一定几率获得
		レウイシアシルバー	2	帝都アグニラータ的收集品。和コロニ –6 的ストロジャム可以交换（评价值 5 ☆以上）
		クロマメレバー	2	巨神胎内（第二次进入时）的收集品
		クロメタルカナブン	2	中央采掘场的收集品。和コロニ –6 的ノラ可以交换（评价值 1 ☆以上）
特殊	1	小雨の元素	1	击败巨神脚的アクア・ネブラ后一定几率获得。和コロニ –6 的ノラ可以交换（评价值 4 ☆以上）
		シツガイ岩板	1	テフラ洞窟的收集品。和コロニ –6 的ヴエルナー可以交换（评价值 2 ☆以上）
	2	砂尘の元素	2	击败マクナ原生林的カーリス・ネブラ后一定几率获得。和サイハテ村的ホコ可以交换（评价值 4 ☆以上）
		スイーベリー	3	エルト海的收集品。和皇都アカモート的タリア、ビビアン可以交换（评价值 1 ☆以上），或者和エルト海的ジャック交换（评价值 2 ☆以上）
		突风の元素	2	击败エルト海的ボーノ・ネブラ，监狱岛（第一次）的エムロード・ネブラ后一定几率获得。和サイハテ村的ネロ可以交换（评价值 3 ☆以上）
	3	冰雪の元素	2	击败ヴァラク雪山的リーフ・ネブラ、濛々のマルバス后一定几率获得。如果ヴァラク雪山的ユーリイ尚未移居，可以和他交换（附赠品）
		ラムネスカイ	3	マクナ原生林的收集品。在サイハテ村和ロン、キカ及メディ可以交换（评价值 3 ☆以上，メディ的是附赠品）
	4	セルラの伸缩细胞	3	击败巨神胎内（第二次进入时）的ラールゴ・セルラ、能动のインプルソ后一定几率获得
		セルラの钢细胞	3	击败巨神胎内（第二次进入时）的ウール・セルラ、五光のグロース 后一定几率获得
		ナナイロナマコ	2	落ちた腕的收集品
		シーブルーストン	2	机神界フィールド的收集品。17 章之后，在燐光の地ザトール可以和セガール交换（评价值 1 ☆以上）
	5	极火の元素	2	击败监狱岛（第二次进入时）的クラテーレ・ネブラ、炎帝のハインリヒ后一定几率获得
		刚雷の元素	2	击败监狱岛（第二次进入时）的ソラーレ・ネブラ后一定几率获得
		ブルーライトアンプ	3	帝都アグニラータ的收集品。在コロニ –6 和オルクホング可以交换（评价值 5 ☆以上）
		エンゼルエンジン A	2	中央工厂的收集品。在コロニ –6 和シータクロス可以交换（评价值 5 ☆以上）
		ラビットダイオード	3	コロニ –9 的收集品。在コロニ –9 和フリッツ可以交换（评价值 1 ☆以上）

可迁移居民一览

コロニ -9	ヴェルナー	住宅 Lv1 以上	机神兵残骸迹地（一整天）
	パイラル ※	住宅 Lv3 以上、其他方面 Lv2 以上	军事区 兵器开发局 研究栋（pm6:00 ~ pm9:00，am0:00 ~ am3:00）
	メフイメフイ ※	住宅 Lv3 以上、特殊 Lv2 以上	军事区 广场（pm9.00 ~ am3:00）
	ローズウエスト	住宅 Lv4 以上、让シュルク与其搭话	ジエム爷の露天商（am0.00 ~ am3.00）
	オルクホング	住宅 Lv4 以上、特殊 Lv4 以上	ジエム爷の露天商（pm9.00 ~ am0.00）
	パピィ	住宅 Lv4 以上、人口 70 人以上	居住区南（pm6.00 ~ am0:00）
	ヌーク	住宅 Lv5 以上、ノポリック已移居	军事区（pm9.00 ~ am3:00）
サイハテ村	ホコ	住宅 Lv2 以上、商业 Lv2 以上	7F 高层住宅板（pm0:00 ~ pm3.00）
	ポカポカ	住宅 Lv2 以上、人口 30 人以上	1F 中央广场（pm7:00 ~ am0.00）
	ノラ	住宅 Lv3 以上、パイラル或メフイメフイ其中一人已移居	B1F 贮水池北（am9·00 ~ pm0·00）
	ストロジャム	住宅 Lv3 以上、自然 Lv3 以上	9F 祈りのテラス（pm9:00 ~ am0:00）
	ゴワゴワー ※	住宅 Lv5 以上、人口 100 人以上、ストロジャム已移居	5F リキの家（pm9·00 ~ am3·00）
	ミンカ ※	住宅 Lv5 以上、复兴度 55 以上、ストロジャム已移居	2F カイナ商店通り（am9:00 ~ pm0:00）
皇都アカモート	タテドナス	住宅 Lv1 以上、商业 Lv1 以上	希望の喷水旁边、17 章之后在巨神脚的脱出艇キャンプ（时间均为 am9:00 ~ pm3·00）
	ミュキシリア	住宅 Lv2 以上	メルフイカ通り、17 章之后在巨神脚的脱出艇キャンプ（时间均为 am9:00 ~ pm3:00）
	ノポリック	住宅 Lv2 以上、特殊 Lv2 以上、从ミユキシリア处接受任务“行方不明の同居人”后出现	コロニ –6 的牧场（am9.00 ~ pm0:00）
	ユーリイ	住宅 Lv3 以上、复兴度 25 以上	正门东面的电梯附近（pm9:00 ~ am3:00）、17 章之后在ヴァラク雪山的ハリクト礼拜堂（一整天）
	ジエリコン	住宅 Lv4 以上	正门东面的电梯附近（am6:00 ~ pm3:00）、17 章之后在燐光の地ザトール的岩窟の姊妹像（pm6.00 ~ am3.00）
	ドン・シルバー	住宅 Lv4 以上、自然 Lv4 以上	永远の喷水附近、17 章之后在サイハテ村的 BIF 贮水池（时间均为 pm9:00 ~ am3.00）
	ゼル・シルバー ※	住宅 Lv5 以上、ドン・シルバー已移居、在羁绊系统中登录了エン・シルバー	永远の喷水附近（pm9.00 ~ pm3.00）、17 章之后在燐光の地ザトール的岩窟の姊妹像（am6:00 ~ pm3:00）
	エン・シルバー ※	住宅 Lv5 以上、ドン・シルバー已移居、在羁绊系统中登录了ゼル・シルバー	永远の喷水附近（am9 00 ~ pm3:00）、17 章之后在エルト海的エーテルプラント（pm9:00 ~ am3·00）
落ちた腕	ナオナミ	住宅 Lv5 以上、自然 Lv5 以上	マシーナの隐れ里 ジャンクス东侧的地板下方（am9:00 ~ pm3:00）
	シータクロス	住宅 Lv5 以上、商业 Lv5 以上、人口 120 人以上	マシーナの隐れ里的商人前面（am9:00 ~ pm3·00）

注：同一场景中带 ※ 的居民，两人中只能有一个迁往コロニ -6。

成就



系统菜单第五项“ジャーナル”→“プレイアワード”中，可以查看游戏中的成就。达成成就的话，我方成员会获得经验值作为奖励，越难达成的成就经验值越多。

成就分为トライアル和レコード两种。トライアル成就在通关时就会清空，就算是在一周目已经达成的成就，二周目达成时同样会获得经验值，而レコード成就会带入二周目，如果在一周目无法完成，可以在二周目挑战。

トライアル类成就

成就	条件	获得EXP
ルーキーハンター	第一次击败精英怪物	50
プロハンター	击败10种精英怪物	500
ビッグハンター	击败100种精英怪物	1500
冒険の始まり	第一次发现地标	10
世界の一部を見た	发现了10个地标	50
世界はまだまだ广い	发现了40个地标	500
世界の端はまだか	发现了80个地标	1000
ワールドトラベラー	发现了150个地标	1500
探検家	第一次发现秘境	200
史上まれにみる探検家	发现了6处秘境	500
史上最高の探検家	发现了12处秘境	1000
初めての知り合い	第一次在羁绊系统里登录NPC	10
知り合い10人	在羁绊系统里登录了10个NPC	50
トモダチ50人	在羁绊系统里登录了50个NPC	1000
みんなトモダチ	在羁绊系统里登录了120个NPC	1500
街を守る勇士	把コロニ-9的ドロテア、エミ・リータ、ミラー、ルヒオル、カンタン、アードルフ、モニカ、メイニー、ヌーク全部登录进羁绊系统（ヌーク有可能移居コロニ-6，必须在他还属于コロニ-9的时候登录）	50
巨神界の情报网	把野外场景中的所有ノポン族人全部登录进羁绊系统	1000
希望溢れる人々	把从脱出艇キャンプ搬到コロニ-6的10名NPC登录到羁绊系统，同时劝诱20名NPC搬到コロニ-6定居	1000
村长より详しい!	把サイハテ村的所有ノポン族人登录进羁绊系统	1000
高贵の翼	把所有短翼的ハイエンター族人登录进羁绊系统	1000
手のひら暮らし	把隐れ里中的マシーナ族人全部登录进羁绊系统	1000
最良の关系	在羁绊系统中，NPC之间建起了5道联系	100
まるで星座	在羁绊系统中，NPC之间建起了10道联系	50
まるで蜘蛛の巣	在羁绊系统中，NPC之间建起了50道联系	500
まるでシナプス	在羁绊系统中，NPC之间建起了100道联系	1000
世界はほぼ一つ	在羁绊系统中，NPC之间建起了200道联系	30000
コロニ-9の人気者	コロニ-9的评价值达到3☆以上	500
コロニ-6の人気者	コロニ-6的评价值达到3☆以上	500
サイハテ村の人気者	サイハテ村的评价值达到3☆以上	500
アカモートの人気者	アカモート的评价值达到3☆以上	500
隠れ里の人気者	隐れ里的评价值达到3☆以上	500
街の英雄	某个地区的评价值达到5☆以上	1000
世界の英雄	所有地区的评价值达到5☆以上	30000
ベストアンサー	在羁绊对话中两次选中最佳选项，看到最棒的结局	200
空気が読めない	在羁绊对话中两次选中糟糕选项，看到最差的结局	10
2人の关系	触发羁绊对话20次	500
2人の亲爱	触发羁绊对话40次	1000
7人の仲间	触发所有羁绊对话	1500
问题解决!	第一次完成任务	20
放っておけない性分	完成10个任务（不包括剧情任务）	100
面倒见のいい人	完成100个任务（不包括剧情任务）	500
强くて优しい人	完成200个任务（不包括剧情任务）	1000
圣者	完成300个任务（不包括剧情任务）	50000
人生の选择	完成1个会大幅度改变NPC人生的任务	50
こんなに多くの人が	コロニ-6的人口超过50	500
ついに大台に乗りました	コロニ-6的人口超过100	1000
满员御礼です	コロニ-6的人口超过150	50000
复兴记念日	コロニ-6的复兴度超过1%	200
そろそろ复兴折り返し	コロニ-6的复兴度超过50%	1000
完全复兴	コロニ-6的复兴度达到100%	50000

レコード类成就

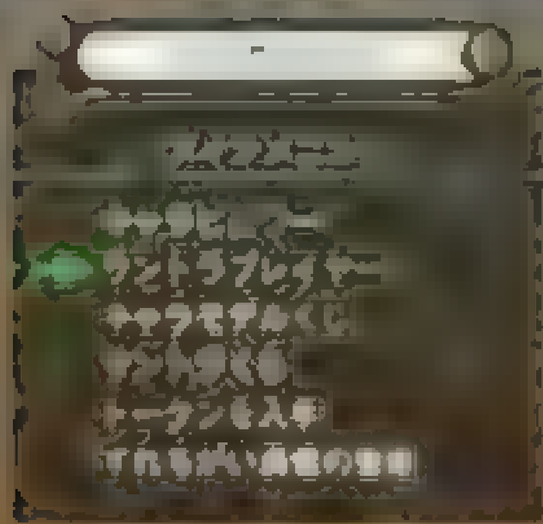
成就	条件	获得EXP
岩をも砕く一击	1次攻击造成3000点以上的伤害	100
骨をも砕く一击	1次攻击造成25000点以上的伤害	500
全てを打ち砕く一击	1次攻击造成50000点以上的伤害	1000
ひよっこ战士め	击败50只怪物	50
手强いヤツだ	击败200只怪物	200
こいつには胜てない	击败1000只怪物	500
もう许してくれ!	击败5000只怪物	1000
よく见て!?	攻击Miss100次	100
出番ナシ	领队角色什么都没做就结束战斗	20
机神兵キラー	击倒30只机神兵	100
机神兵イレイサー	击倒100只机神兵	500
机神兵ジェノサイダー	击倒250只机神兵	1500
陆上生物ハンター	击败30只陆上生物	100
陆上生物の胁威	击败100只陆上生物	500
陆上生物の恶梦	击败250只陆上生物	1500
飞行生物キラ	击败30只飞行生物	100
飞行生物の胁威	击败100只飞行生物	500
飞行生物の恶梦	击败250只飞行生物	1500
インセクトハンター	击败30只虫系敌人	100
虫の天敌	击败100只虫系敌人	500
エレメンタルハンター	击败30只以太生命体类敌人	100

成就	条件	获得 EXP
エレメンタルの宿敌	击败 100 只以太生命体类敌人	500
テレシアハンター	击败 30 只テレシア系敌人	5000
テレシアの鬼门	击败 100 只テレシア系敌人	10000
大渔！大渔！	击败 30 只水域生物	200
パリーン！	第一次粉碎预见标签	20
パリパリーン！	粉碎预见标签 100 次	200
パリパリパリーン！	粉碎预见标签 1000 次	500
そうはさせない！	第一次阻止预见未来所看到的敌人行动	20
何度でも阻止する！	阻止预见未来所看到的敌人行动 20 次	200
未来は変えられる！	阻止预见未来所看到的敌人行动 50 次	500
何度でも立ち上がる	救助同伴 10 次	20
まだまだ立ち上がる	救助同伴 100 次	200
それでも立ち上がる	救助同伴 500 次	500
チャンスは逃さない	使出 50 次会心一击	50
研ぎ澄まされた神经	使出 1500 次会心一击	200
熟练者の兵法	使出 5000 次会心一击	500
さあ、战いだ！	第一次拔刀 QTE 输入成功	10
みんな、やってやろう！	拔刀 QTE 输入成功 100 次	200
おう、やってやるぜ！	拔刀 QTE 输入成功 1000 次	500
燃える战い	第一次进入干劲“超高い”状态	20
煮えたぎる战い	进入干劲“超高い”状态 50 次	200
热すぎる战い	进入干劲“超高い”状态 200 次	500
ひとりじゃない！	第一次进行连携攻击	20
抜群のチームワーク	进行连携攻击 50 次	200
铁壁のチームワーク	进行连携攻击 200 次	500
最高のチームワーク	进行连携攻击 1000 次	1000
コンビネーション A	1 次连携攻击的总伤害超过 3000	100
コンビネーション S	1 次连携攻击的总伤害超过 30000	500
コンビネーション∞	1 次连携攻击的总伤害超过 100000	1000
攻击一巡	1 次连携攻击中进行了 4 次以上攻击	50
どこまでもみんなと	1 次连携攻击中进行了 5 次以上攻击	200
背中がガラあきだぜ	第一次从背后偷袭敌人	10
奇袭战法の达人	从背后偷袭敌人 50 次	200
暗杀	从背后偷袭敌人，且一击将其击倒	50
九死に一生を得る	在濒死的状态下胜利	20
初めての绝望	第一次全灭	20
不死鸟のごとく	全灭次数超过 50 次	500
全力バトル	我方全员的术式使用次数累积超过 1000	200
熟练アーティスト	我方全员的术式使用次数累积超过 10000	1000
いつでも本气！	シュルク使出其术式 100 次	50
かかってこい！	ライン使出其术式 100 次	50
邪魔をしないで！	フィオルン使出其术式 100 次	200
そこをどけ！	ダンバン使出其术式 100 次	500
これが私の战い！	カルナ使出其术式 100 次	500
もももももも！	リキ使出其术式 100 次	500
无益な争いはやめよ！	メリア使出其术式 100 次	500
一步先の世界へ	使用任意 1 本中级术式书	100
最强の世界へ	使用任意 1 本高级术式书	500
上达した技	第一次强化术式	20
发展途上の技	强化任意 1 个术式 4 次	200
完成された技	把任意 1 个术式强化到最高级别	1000
匠の技	把某个角色的 5 种术式强化到最高级别	1500
神の技	把某个角色的 10 种术式强化到最高级别	1500

成就	条件	获得 EXP
プロフェッショナル	把某个角色的全部术式强化到最高级别	1500
みんなの力を	某一个角色和其余 5 名同伴都进行了技能链接	200
人间性の极み	任意一个角色掌握了 1 条技能树上的所有技能	500
博爱・诚实・直观	シュルク掌握了 3 条技能树上的所有技能	500
热血・根性・努力	ライン掌握了 3 条技能树上的所有技能	500
大胆・勇敢・活发	フィオルン掌握了 3 条技能树上的所有技能	500
粹・英雄・慎重	ダンバン掌握了 3 条技能树上的所有技能	500
忍耐・献身・强气	カルナ掌握了 3 条技能树上的所有技能	500
纯真・阳气・柔软	リキ掌握了 3 条技能树上的所有技能	500
率直・冷静・坚实	メリア掌握了 3 条技能树上的所有技能	500
エース	任意一个角色掌握了 5 条技能树上的所有技能	1000
ドリームチーム	所有角色掌握了 5 条技能树上的所有技能	1500
反击の糸口	羁绊 QTE 第一次输入成功	10
逆转の兆し	羁绊 QTE 输入成功 300 次	200
大逆转	羁绊 QTE 输入成功 2000 次	500
强いヤツに会いたい	击倒比领队角色等级高出 5 级的敌人，最后一击必须由领队下手，或者是使用连携攻击	50
良い胜负だった	击倒比领队角色等级高出 10 级的敌人，最后一击必须由领队下手，或者是使用连携攻击	500
アンラッキー6	对敌人造成 666 点伤害	66
ラッキー7	对敌人造成 777 点伤害	77
らくらく移动	第一次进行传送	10
怠け者	进行传送 50 次	100
宝は大切	打开 10 个银色宝箱	50
宝は命よりも大切	打开 50 个银色宝箱	500
ついに出た！	第一次打开金色宝箱	20
もっともっと欲しい	打开 10 个金色宝箱	100
あくなき欲望	打开 50 个金色宝箱	1000
トレジャーハンター	银色宝箱及金色宝箱的打开次数合计超过 1000	1000
神から出たもの	第一次采掘结晶	20
神の恩惠	采掘结晶超过 50 次	200
神のくれた力	采掘结晶超过 500 次	500
レア结晶ゲット 1	第一次采掘到稀有结晶	20
レア结晶ゲット 7	采掘到稀有结晶 7 次	50
レア结晶ゲット 77	采掘到稀有结晶 77 次	500
ベリーラッキー	采掘到等级 V 的结晶	500
ナイスチョイス	第一次镶嵌宝石	20
キンキラキン	在全身 8 个装备孔上都镶嵌上宝石	500
クラフト初心者	第一次进行提炼宝石	20
クラフト熟练者	提炼宝石超过 250 次	500
ジェムの炼成术师	提炼宝石超过 500 次	1000
クラフト祭り	提炼宝石时，第一次出现 Fever	50
クラフトカーニバル	在 1 次提炼宝石的过程中出现 Fever3 次	1500
友情の结晶	在提炼宝石时同伴进行支援	20
クラフトだよ全员集合	在 1 次提炼宝石的过程中其余 5 名同伴都进行过支援	1000
シリンダーオーバー	シリンダーゲージ达到 9	2000
初日の出	见到第 366 次的日出	1500
命知らず	从高处落下摔死	20
アクロバティック	从高处超过 200m 的地方落下掉进水里	50
さあ、图鉴を作ろう	第一次在图鉴中登录收集品	10

成就	条件	获得 EXP
1ページ出来ました！	完成任意地区的收集品图鉴	200
ついに完成！	完成收集品图鉴	50000
もっと勉強しなさい	给シュルク赠送机械类收集品超过 20 次	100
みなぎる力	把スタミ・ナス送给ライン	500
猛アタック	フィオルン给シュルク送礼 20 次	200
くっ！甘すぎる	把エーデルブラム送给ダンバン	500
フルーティースイート	给カルナ赠送果物类收集品超过 20 次	500
うけとるがいい	メリア送礼 30 次	500
オマエも食え	リキ送出昆虫类收集品 30 次	500
恋に落ちる味	把ホレルゲン当礼物送出去	50000
聞き入みは基本	和 NPC 对话 100 次	100
耳にタコができても	和 NPC 对话 1000 次	1000
广がるおしゃべり	第一次在接任务时有队友插嘴	10
おしゃべり好き	队友插嘴 50 次	100
おしゃべり大好き	队友插嘴 300 次	500
友情の始まり	任意两名同伴的羁绊变成绿色	50
ゆるぎない信頼	任意两名同伴的羁绊变成白色	500
永远の绊	任意两名同伴的羁绊变成粉色	1500
かけだしパーティー	所有同伴间的羁绊都变成蓝色	8000
最强パーティー	所有同伴间的羁绊都变成粉色	15000
ギブアンドテイク	第一次以物易物成功	20
トレーダー	进行了 20 次以物易物	100
マスタートレーダー	进行了 100 次以物易物	500
77 のインセクト	在以物易物中获得了ナナジュウナナフシ	3000
究极のゴージャス	在以物易物中获得了金色齿车	3000
蓝のブルータル	在以物易物中获得了アイハンミョウ	3000
雷のディレクション	在以物易物中获得了サンダーコンパス	3000
天使のイミテーション	在以物易物中获得了エンゼルエンジン B	5000

收藏品



New 3DS版新增了收藏品（コレクション）这个要素。在标题菜单选择"Collection"就能进入收藏品相关菜单。收藏品包括音乐和建模两种，需要抽签获得。音乐对应"サントラくじ"，建模对应"キャラモデルくじ"。音乐和建模随着剧情的推进逐步开放，只有到终盘才能抽到全部种类。

抽签时需要支付专用代币"トークン"，可以支付1个，在已开放的音乐或建模中随机抽一个；或者支付3个，在未获得的音乐或建模中随机抽一个，所以只要トークン足够，全部凑齐并不困难。

トークン的获得方式共有4种：

- 擦肩通信中遇到本作玩家，每一个玩家获得2个
- 使用主人公シュルク的amiibo，每天使用一次，每次3个
- 用New 3DS系统的游戏币兑换，每个币兑换1个
- [illegible]"第一次进入收藏品菜单（[illegible]个）"、"拥有通关存档（100个）"、"拥有操作角色达到99级的存档（99个）"

异度之刃

流程攻略

序章

一开始要操纵英雄ダンバン、ディクソン和ムムカ与机神兵进行战斗。序章的战斗中，玩家操纵的角色绝对不会死，所以按照游戏提示熟悉操作即可。击败三轮机神兵之后触发剧情，序章结束。

第一章



从这里开始正式操纵主角シュルク与其好友ライン。在箭头的指引下先回到城镇コロニ-9，在正门处ライン会暂时脱离。进入城镇后可以开始接任务，不过先不要急着完成，待队伍凑齐3人并开启传送后再来。操纵シュルク继续前往军事区的研究栋，会触发剧情，然后镜头一转，操作角色变为女主角フィオルン。接下来按照指引前往城镇外的见晴らしの丘公园，和シュルク会合，并开启“羁绊对话”系统。

两人一起回到研究栋会见到ライン，在一场闹剧之后，ライン会取代フィオルン回归队伍，并开启术式设置和技能树系统。前往テフラ洞窟的入口，フィオルン会出现并加入，同时开启团队槽和传送系统。

テフラ洞窟里面的怪物比较强，尤其是在必经之路上可能会遭遇Lv10的穴藏のバグワム以及Lv9的壁际のグエンリ-等强大的精英怪，建议先在コロニ-9练练级，万一和它们遭遇了也不至于死得太快。练级时顺便把在城镇里接的任务也一并完成，可以再挣点经验值。把等级提升到8以上之后，就可以穿过洞窟，前往シリンダ-格纳库。

在シリンダ-格纳库会出现两只Lv8的“古代防卫机构”，同时面对两只对当前的队伍来说还是有点吃力，给队伍下达命令先集中歼灭一只方为上策。建议操纵シュルク，用其术式バックスラッシュ和スリットエッジ对特效部位进行打击，尽快攒满团队槽，用连携攻击消灭其中一只，接下来的战斗就会轻松许多。战斗胜利后，本章结束。



第二章

コロニ-9遭到袭击，于是シュルク一行人立马赶回，从シリンダ-格纳库直接跳下可以比较快地回到城镇。在城镇门口，フィオルン会暂时离队，而シュルク和ライン则要合力对付1只机神兵。不过他们二人的攻击击中机神兵时会弹刀，完全无法造成伤害，使用シュルク的“ストリ-ムエッジ”或者“タ-ンストライク”让机神兵陷入踉跄状态，再接上ライン的“ワイルドダウン”让机神兵跌倒，就会结束这场战斗。

战斗结束后フィオルン归队，避开路上的机神兵一路前往军事区。到达军事区会触发剧情，之后一行人向着居住区前进，没想到却在中央区广场被机神兵包围，让フィオルン先行离开后，シュルク和ライン要和3只机神兵展开战斗。这场战斗和之前一样，自动攻击和术式对普通状态下的机神兵依然弹刀，必须先让机神兵跌倒才能切实给予伤害。以这个方法分别击破3只机神兵之后，马上就会进入和另外4只机神兵的战斗。不过第二战有ダンバン加入，他拿着的神器モナド正是机神兵的克星，因此很轻松就能胜利。



由于通往居住区的路被封锁，シュルク等人需要离开城镇，再从另一个入口进入居住区。城镇里此时已经布满了机神兵，不过我方有ダンバン在，用モナド术式“エンチャント”赋予每名队友不弹刀的能力之后，对付机神兵就像砍瓜切菜，建议将它们全部消灭来提升等级。到达城镇门口时触发剧情，モナド易主到シュルク手中，并且让シュルク觉醒了“预见未来”的能力。在门口解决一批机神兵之后，离开城镇往南走绕到居住区，就会和本章的BOSS开战。

BOSS战 黒いフェイス

战斗分为两个阶段，第一阶段的战斗只要经过一定时间就会进入剧情，第二阶段的战斗才算是真正的较量。这个BOSS站立时，用包括モナド在内的所有武器攻击都会弹刀，而且异常状态对其无效，只能用连携攻击让其摔倒，再对它造成伤害。团队槽可以靠攻击特效累积，或者直接在城镇外靠杂兵攒满了再触发此战斗。操作角色为シュルク的话，使用シュルク的“ストリ-ムエッジ”接上ライン的“ワイルドダウン”让其摔倒，再接上ダンバン的“樱花乱舞”，一轮连携攻击就能削减其一半HP结束战斗。

第三章

本章一开始，商业区ジェム爷处提炼宝石的机能就会开放，身上没有宝石的话可以去提炼一两个给装备配上，提高战斗效率。シュルク和ライン离开コロニ-9踏上了新的旅程，而第一个目的地就是テフラ洞窟。从第二左舷仓库前往テフラ洞窟里口的路上，原本有一道紧闭的门，如今可以开启。テフラ洞窟内还会出现一些NPC，可以从他们那里领取任务。

穿过叹きの泉后，会触发事件，之后会被一大群蜘蛛袭击。虽然数量比较多，但是并不算太难对付。此战推荐操纵シュルク，主要火力输出交给有群体攻击术式的ライン，シュルク注意适时帮其补血，并且用“ストリ-ムエッジ”捡捡漏就好。

继续前进，又会触发事件，ライン会被抓走。前往ヴィリア湖，借助藤蔓攀爬到上层追赶ライン，会到达女王蜘蛛の巢窟，在这里要和巨大的蜘蛛开战。

BOSS战 スパイド・クイ-ン

此战建议操纵シュルク。一开战便会开启“预见未来”系统，同时シュルク会掌握モナド术式“シ-ルド”。BOSS的招式“スパイドクラッシュ”伤害很高，一旦中招非死即伤。不过此招能够用シュルク的能力预测，只要事先使用“シ-ルド”即可保平安，所以モナド术式即使蓄满也不要胡乱使用。BOSS身边会有许多小蜘蛛，导致很难锁定BOSS，建议先清除干净，同时还能积蓄团队槽。战斗结束后，会开放技能链接系统。

第四章

击败スパイド・クイーン后继续前进，即可离开洞窟到达巨神脚。巨神脚的敌人实力比较强，最好先整顿一下装备和宝石。同时，巨神脚里会有许多高等级的怪物出没，移动时记得要留意四周。

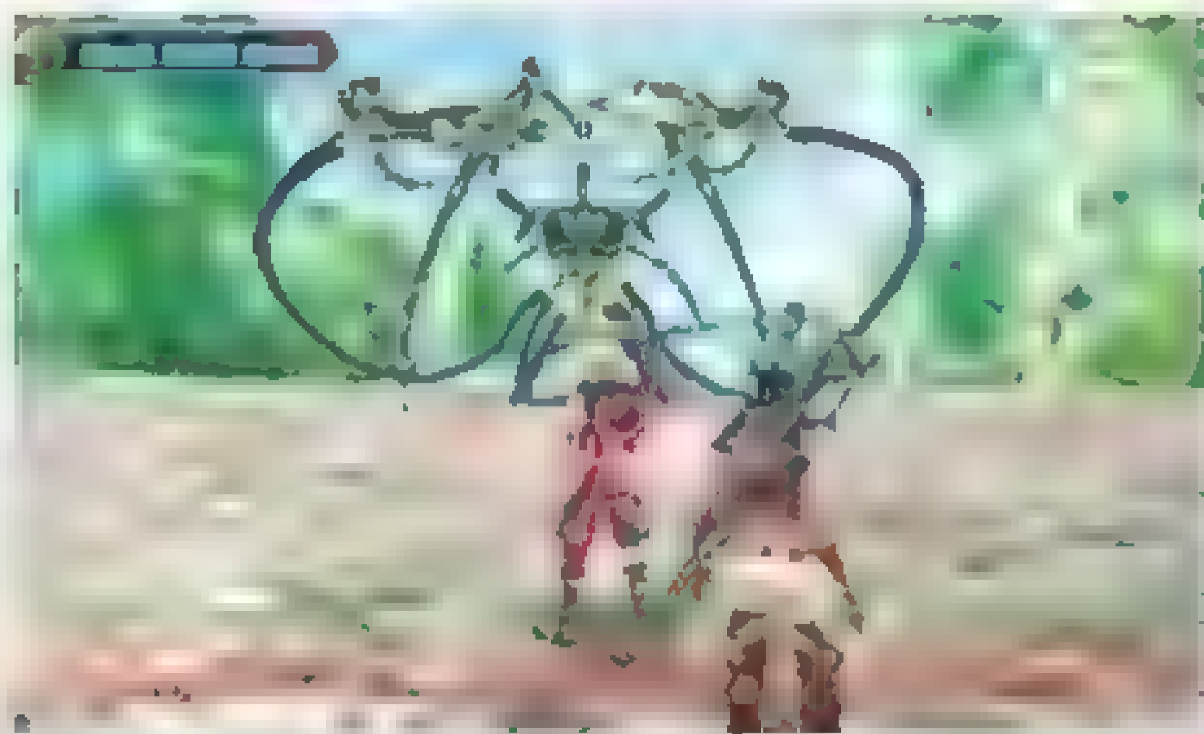
一进入巨神脚就会触发事件，先前往ジャボス岩の休憩所附近冒烟的地方，再跟着指示到达ロ-のオアシス就会触发战斗。建议走到ロ-のオアシス附近时再往前走一些开启ガムトの道标处的地标，之后不用再辛苦跑过来。在ロ-のオアシス会和2只LV14的バ-サク・アパドン战斗。虽然只是普通怪物，不过其HP和伤害都比较高，能使用连携攻击时不要吝啬。

救下ジュジュ后会回到冒烟的地方，接下来要前往ガムトの道标，再往南穿过树林，就会来到コロニ-6居民的避难所——脱出艇キャンプ。与这里的カルナ对话并选择“闻いてみる”，就会触发剧情，之后カルナ加入队伍，开始去寻找ジュジュ。和脱出艇キャンプ的居民对话，可以接到不少任务。其中有不少任务会带着期间限定标记，在第六章开始复兴コロニ-6之后，这些任务就接不到了。有了擅长回复的カルナ，接下来的战斗会比较轻松，可以趁机练级。

跟随箭头指示，经由ラグエル大桥穿过湖泊，然后走マ-クウエル街道到达ラセン谷，就会触发BOSS战。

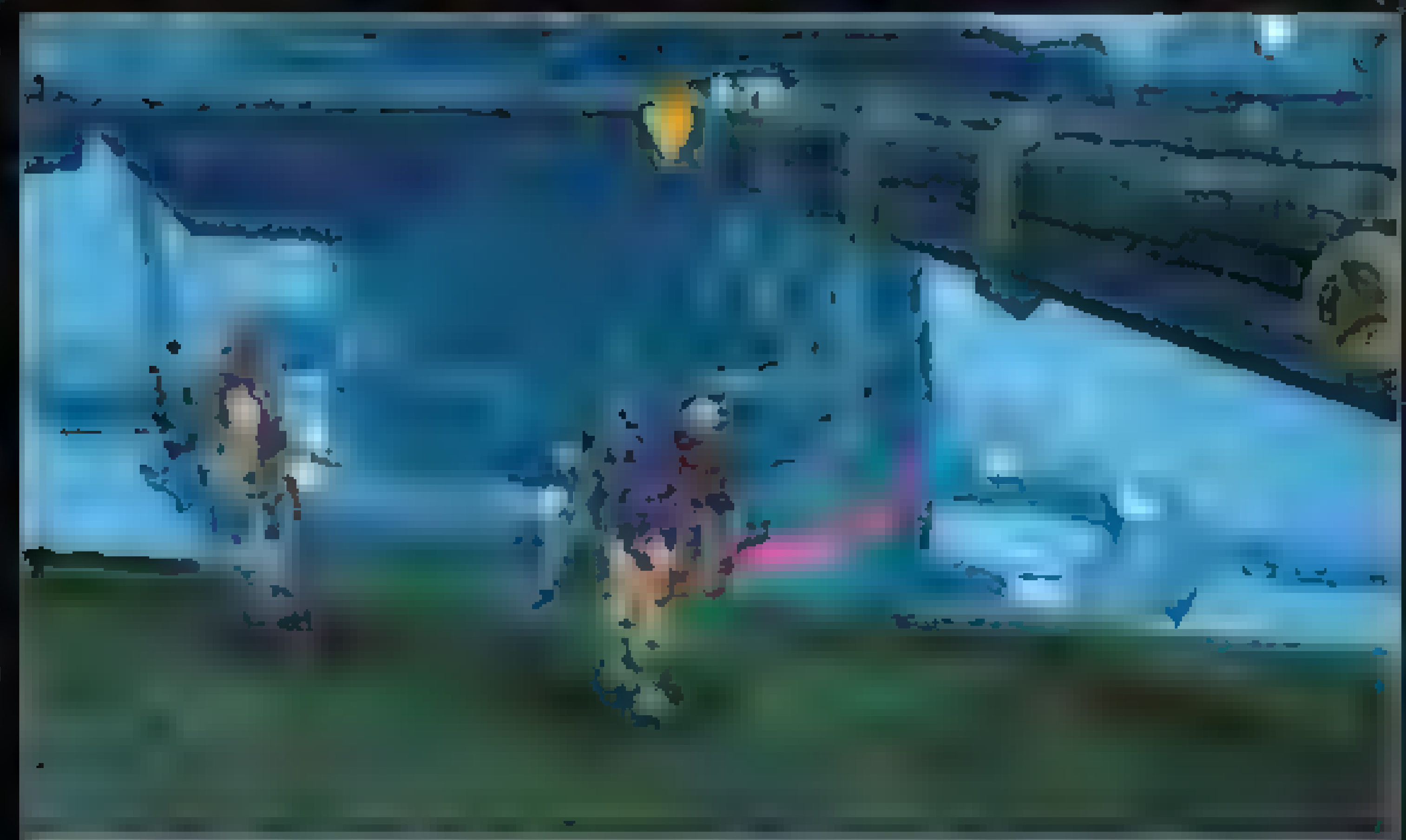
BOSS战 七一式机神兵

在战斗开始前，シュルク会掌握新的モナド术式“スピ-ド”，这招可以大幅提高1名队友的物理攻击回避率，来躲过一些“シ-ルド”无法防御的招式。BOSS自身并没有强大到能让我方陷入苦战，只要让ライン当好肉盾，シュルク找准位置攻击积攒团队槽，カルナ辅助回复，基本就没有什么太大问题。和BOSS的战斗分两个阶段，第一阶段需要同时迎战BOSS和其四只触手。之后BOSS会逃到ラセン谷上层，追上去将其解决掉即可。胜利后触发剧情，然后会和新的BOSS“谜のフェイス”战斗，不过这场战斗只要撑过一定时间就会自动结束。



第五章

在ラセン谷的东南方向是バクス岩窟通り，通过这里就会到达コロニ-6区域的物见の三叉路。コロニ-6现在已经是机神兵的巢穴，不能贸然进入，只能经由地下的中央采掘场暗度陈仓。物见の三叉路的西侧有一台电梯，先调查门前的“呼び出しボタン”就能开门，然后再调查里面的“起动ボタン”就能乘坐电梯到达巨神の刺道。巨神の刺道大多由狭窄的小路构成，而且下方是无底深渊，移动或者战斗时都要留意站位。一直往南走，就能到达排水口，即中央采掘场的入口。



进入排水口后，没多久就会到达排水制御室，这里的商人会贩卖术式书，可以买下来提高术式等级。穿过排水制御室会到达地下坑道，这里的地形十分错综复杂，同时会分布着大量的矿脉，可以采掘到不少结晶。到达资材置き场附近时，会触发一场与机神兵的战斗，不过没有什么难点。胜利后根据指示前往中央采掘场，却发现大门紧锁，需要先绕到采掘监视所，调查“资材置き场开闭レバ-”打开大门。

一旦击败本章的BOSS，就无法再进入中央采掘场，所以玩家最好仔细探索，采掘多几个结晶。在中央采掘场内，需要借助电梯，以及正中央的巨大采掘机来往最下方移动。B1F有两个上下移动的“采掘调整ピストン”，要前往B2F的话，需要绕过西侧的，搭乘北侧的才能继续前进。B3F则需要搭乘采掘机的旋臂，才能在各个平台间移动，途中需要打败两次八四式机神兵才能继续移动。最后搭乘电梯前往B4F，就会触发BOSS战。



BOSS战 ゾ-ド

此战建议继续操作シュルク。虽然神器モナド对BOSS无法造成伤害，不过可以使用“エンチャント”来缓解弹刀。此战只要将BOSS的HP削减到70%左右就会结束，所以无需担心火力输出，专心用术式打出特效积攒团队槽，再用连携攻击放倒BOSS制造更多的输出机会即可。BOSS还会召唤普通机神兵，モナド对它们有效，可以趁着ライン引开BOSS火力的期间先消灭它们。

在搬出用エレベ-タ-上会与ゾ-ド展开第二回的战斗。虽然这一次要求将BOSS的HP削减至零，不过モナド对其有效，所以难度反而下降了许多。

击败ゾ-ド后，会回到コロニ-6，却遭遇机神兵的围攻。危机之中，ダンバン和ディクソン赶来助阵。战前调整成员时，还可以将ディクソン编入队伍之中。联手击败4只机神兵之后，本章结束。



第六章

一段剧情过后，ダンバン加入队伍。下一个目的地是燐光の地ザト-ル，沿着雾の街道前进就会到达。这个地域分布着毒沼，而且有许多高等级的视觉感知型和以太感知型的强敌，开战前务必要先留意四周。根据指示前进到岩窟の姊妹像的话，就会触发剧情任务“古代の仪式”和“仪式の准备”。之后随行的角色オダマ、ジュジュ、ディクソン会离开。回到コロニ-6与オダマ对话，会触发任务“怀かしの我が街へ”。一旦完成该任务，之前在脱出艇キャンプ接下的难民们的任务就都无法完成。之后再和回到コロニ-6的ジュジュ对话，就正式开始コロニ-6的复兴工程。

要完成“仪式の准备”，玩家需要在燐光の地ザト-ル内集齐四个带“燐光”的道具。

白く辉く燐光：在岩窟の姊妹像西侧的水盘の洞窟内，只能从岩窟の姊妹像的水域游泳到达。

虹色に辉く燐光：从水盘の洞窟继续往西，会掉入另一片水域。在这片水域北方的运命の祭坛附近。

钝く辉く燐光：从运命の祭坛一直往北走，会看到一片毒沼——深き暗の沼，就在毒沼内。

青く辉く燐光：在深き暗の沼东南侧的イグ-ナの领地内，需要绕过整个流刑の砦才能到达。附近有Lv28的精英怪物“冲击のレオポルド”出没，是视觉感知型。不想与其开战的话可要小心避开其视线。

集齐四个道具后，回到岩窟の姊妹像，调查地面“成人的纹章”，就要和Lv28的ザト-ルの守护者开战。将其击败后，调查“古代の纹章印”却发现无法启动电梯，只能从西侧一路攀爬到达姊妹像最上部。之后进入巨神胎内，前进到东侧最末端，乘着池中的喷泉到达上层，然后从胎内上部器官路到达マクナ原生林。

第七章

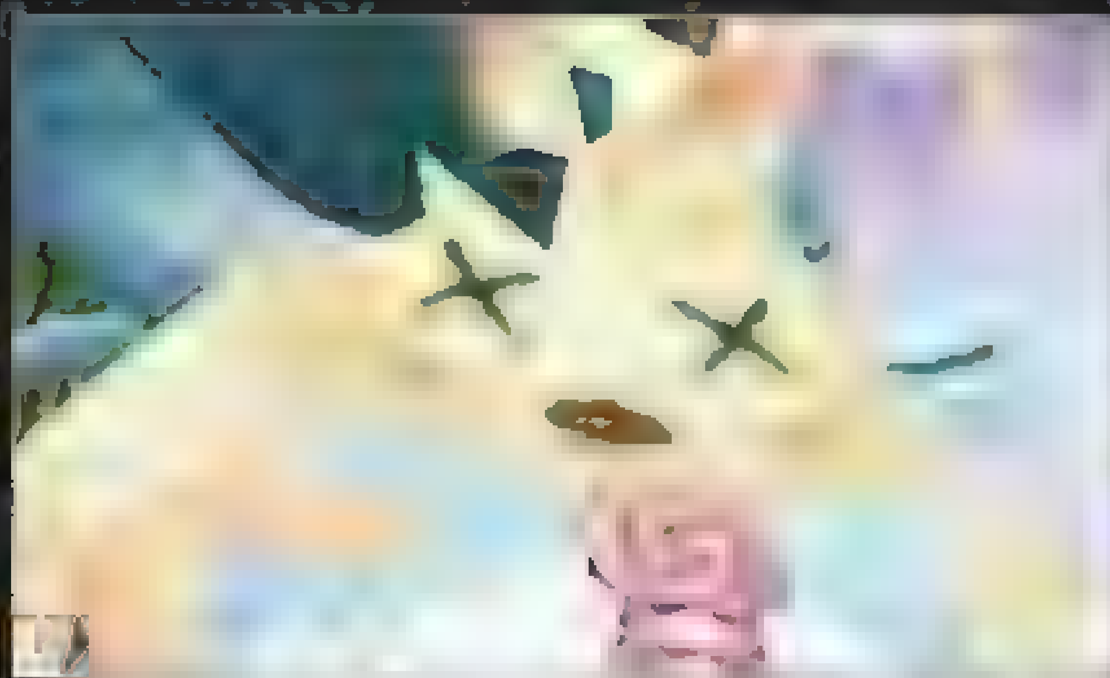
根据指示到达ミチシルベのかがり火附近，会触发剧情任务“谜の少女を救え”。玩家要操纵シュルク去寻找高纯度的水属性以太结晶。往回走到アギニの碑，再往下走到休息の岸边，就能采集到结晶，同时会触发和3只ブエラ・テレシア的战斗。

此战只有シュルク和临时加入的アルヴィース。开战后シュルク会掌握新的モナド术式“ブレイカー”。テレシア的光环“思考读み”一旦发动，我方的攻击就很难命中，必须用ブレイカー来封印光环。如果天赋槽不够的话，可以使用术式“バトルソウル”消耗HP来补充。此战中惟一的HP回复手段只有シュルク的ライトヒール，战前先将其等级提高的话，战斗里会稍微轻松些。

战斗后，我方成员会赶来汇合，昏迷的谜之少女メリア加入队伍。在箭头指引下前往サイハテ村，会在门口触发事件，メリア暂时脱离。进入サイハテ村，在8F触发事件，メリア重新加入。回到1F的御神体の祭坛，触发剧情任务“勇者のお使い”，和1F的防具屋さん和2F的武器屋さん对话获得装备后，第六名同伴リキ也加入队伍。回到マクナ原生林，根据指示到达最北端的腐败した森，就要和BOSS开战了。

BOSS战 レオーネ・テレシア

这应该算是游戏中第一场正式的BOSS战。在开战前メリア会学会“マインドブラスト”，虽然也是可以消去敌方光环的招式，不过使用起来没有シュルク的ブレイカー那么方便，所以还是推荐派シュルク上场。再加上1个肉盾和1个治疗就可以了。BOSS除了会使用“思考读み”之外，还会使用随着时间回复HP的光环“超回复オーラ”，一旦发动就需要即时消除。当BOSS的HP低于40%时，会完全回复HP1次。



战斗获胜后回到サイハテ村，在8F重新让メリア加入（咱能去别的楼层不?），然后前往9F与转送案内系对话，就会前往エルト海。

第八章

エルト海就是一片广阔的海域，海上会漂着许多独立的岩礁，需要借助传送装置才能在岩礁之间移动。跟随指引经由第1浮游岩礁、第2浮游岩礁到达センターゲート，会触发剧情，操纵角色变作メリア，其他成员则暂时脱离。操纵メリア前往谒见の间触发剧情，操纵角色又会变为シュルク。

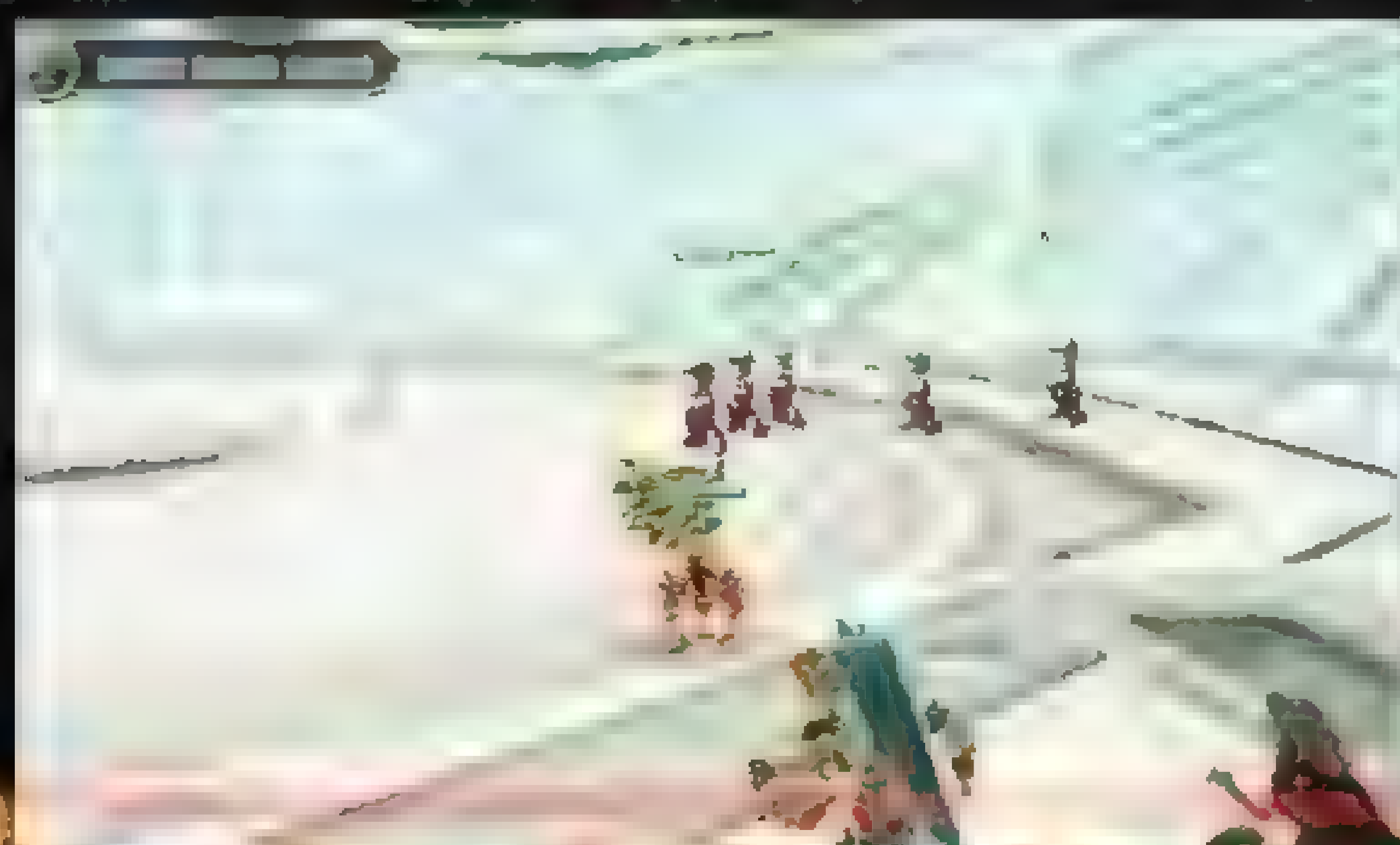
操纵シュルク和所有同伴对话之后，会再次触发剧情。剧情过后接到任务“作业员を救助せよ”，同时可以在皇都アカモート内自由活动。在皇都内整顿装备之后，就可以出发前往第4浮游岩礁了。

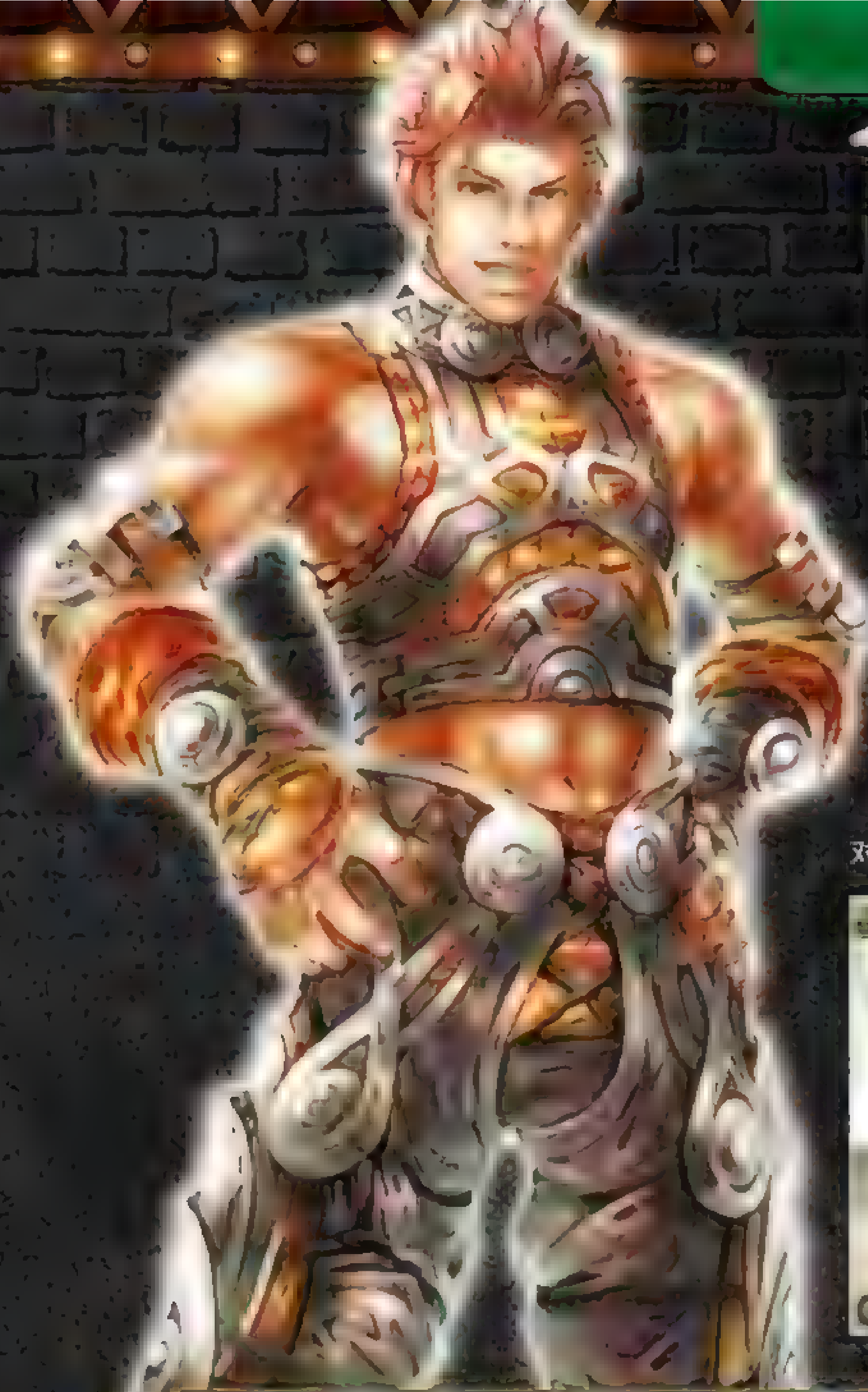
经由第2浮游岩礁、第3浮游岩礁，到达第4浮游岩礁，与アカモート住人对话，再经过第5浮游岩礁、第6浮游岩礁到达エーテル结晶采掘场，和这里的4只守势のスピカル开战。怪物的等级有36级，如果玩家没有练级的话，会感到一定压力，在使用术式时要尽量挑可以同时攻击多人的使用。

完成任务后，回到皇都的白冀宫，与世话系对话就会触发剧情。之后会和一群ハイエンター进行战斗。由于モナド没有办法砍到人，所以战斗前最好把シュルク从队伍中替换掉。此战中敌人也会使用连携攻击，所以我方成员要时刻留意自己的HP。

战斗结束后，视角会切换到单独行动的メリア这边。调查“认证装置”，跟着指引一路前往仪式の间，途中还要和几只ネ-ロ・アシドス进行战斗。由于是单人战，比起召唤精灵强化自身进行肉体战，还不如用天赋术式把精灵统统发射出去来得比较有效率。同时和两只敌人战斗时，可以用スリープマインド先让其中一只睡眠。

メリア到达仪式の间之后，视角会切换到シュルク这边。シュルク等人要从荒しの池出发前往仪式の间。在王家の谷，没有直接通行的道路，只能攀在墙上进行移动，一路前进在试练の间调查“制御装置”，接着进入仪式の间和BOSS开战。





BOSS战 タルコ&ソリドゥム・テレシア

ソリドゥム・テレシア同样会使用"思考读み"，所以需要封印光环的手段。考虑到モナド对人形BOSSタルコ毫无建树，这一战最好还是派上メリア。开战后先集中火力击败テレシア，再慢慢料理タルコ。タルコ最具威胁性的就是"スパイラルキック"→"フライングビ–"的连招，有可能造成致命性的伤害。开战前最好提高我方成员的摔倒抗性，战斗中见到队友摔倒也要尽快去扶他。

战斗结束后，回到皇都，与谒见の间前的士兵对话，触发事件。本章结束。



第九章

剧情过后，根据指引前往离宫触发事件，之后メリア会归队，一同前往谒见の间，剧情过后，会触发任务"监狱岛への道"和"封印の姊妹岛"。玩家要分别前往两个岩礁上解开封印，才能开启通往监狱岛的道路。

从センターゲート出发，经2、3、4、7号浮游岩礁到达中央封印岛。从南侧传送装置经第8浮游岩礁会到达ソルタナ封印岛，这里有精英怪物"地底のツモギリ"带着一堆小怪挡路，如果实力不够要先把周围的小怪引出来单独解决，之后到达岛的最顶上，调查"ソルタナ封印解除装置"。从中央封印岛的北侧传送装置出发，经第10浮游岩礁就会到达カト–ル封印岛。此处虽然也有精英怪物"积云のダネイモス"，不过不像之前那只那么棘手，之后攀上岛顶调查"カト–ル封印解除装置"。

两个封印解除装置都调查过之后，在中央封印岛上会出现"监狱岛封印解除装置"，对其进行调查就会触发和アンノウン的战斗。アンノウン需要警戒的招式有两招：能够让队友的防御变成0的术式"常暗の吐息"，中了这招要尽快解除Debuff效果，或者直接回血；大范围强力术式"エ–テルメテオⅡ"，这招可以用シ–ルド挡下。



获胜后，经由传送装置就可以到达监狱岛上。在监狱岛城门会看到如同黑色火焰一般的传送装置，经由那个传送到大溪谷，再继续前进会看到第二个传送装置，再次传送后前往监狱の间，就会触发剧情。剧情后进入BOSS战。

BOSS战 黒いフェイス

在开战前モナド会升级到モナドⅡ，终于可以对这个BOSS造成伤害了。BOSS不会使用天赋术式，所以シュルク不用特地留着天赋槽来使用シ–ルド，毫不客气地使用"バスタ–"和"エンチャント"即可。BOSS的"キリングクロ–"和"マ–ダ–スクリュ–"伤害比较高，尽量提高物理防御来减轻伤害。

第十章

触发剧情后，单独操纵シュルク前去寻找ダンバン。两人对话后触发剧情，之后所有成员集合，前往谒见の间，然后在アルヴィース的带领下前往机神界。走出皇都到达センターゲート，和北侧飞空艇前的机长对话选择“マクナ原生林へ向かう”，就会到达マクナ原生林的ポッド发着场，之后向西经过ヴァラク峠来到ヴァラク雪山。

雪山的地形十分陡峭，而且许多道路的入口十分隐蔽。晚上的话，道路的两旁会亮起结晶石的光芒，比较容易找到路，所以尽量保持在夜间赶路。和ソックヘッド峠附近的ノポン调查队对话，会得知通往大剑的溪谷的路径。按照系统指示一路前行，在バジーナ雪原西侧会看到一个洞窟，从洞窟滑下去，就能到达雪山下层，继续跟着指示到达ハリクト礼拜堂，在封印の塔的厚冰壁附近会触发任务“ヴァラクの熱い石”，玩家需要在溶岩洞穴找到火耀石来融化冰块。

往东北方向走，经过ジャクト间欠泉就会到达溶岩洞穴，在最深处会和精英怪物“炎狱のレクシール”开战。此怪等级45，而且战斗中会经常跑进熔岩地带，追上去的话会一直受到伤害，此时应该下达命令将同伴们集中到中间的空地上，静待怪物自己过来。战斗胜利后获得火耀石，回到封印の塔调查“厚い氷の壁”就能将其融化，进入后触发剧情。

从封印の塔出来，继续往西走，到达大冰河地带时就会触发BOSS战。



BOSS战 ムムカ

虽然是人形BOSS，但是因为身体已经改造过，跟机神兵一样，除了シュルク之外的同伴都必须借助“エンチャント”才能给予伤害。BOSS的“炎狱双击波Ⅳ”附带炎热伤害，可以适当提高炎热抗性。“雪隐”使用之后，BOSS会有5秒的无敌时间，这期间就不要浪费术式了。将BOSS的HP削减8成之后，战斗结束。

第十一章

从大冰河地带继续往西走，经过巨神の手首就能到达大剑の溪谷。进去之后一直前进，会见到老朋友ディクソン带来的补给部队，这里的商人会贩卖一些即使不借助“エンチャント”也能伤害机神兵的武器，在之后的战斗中会大有帮助。和ディクソン对话并选择“これまでのことを話す”，就能推进剧情。

在大剑の溪谷需要一路打开大门的开关才能前行，到达特定的地点还会触发突发任务，要求玩家去击败驻守的精英怪物。不过这里的怪物普遍比较强，这些任务也不是一定需要完成的，赶主线的话可以无视。先到ゲト砦调查“ゲートロック解除装置”，之后到达第6ゲート和第5ゲート时，就可以调查门边对应的“ゲート开闭パネル”来打开大门。同样，在ドルガン监视砦调查“ゲートロック解除装置”，然后在第4ゲート旁边调查“第4ゲート开闭パネル”开门。

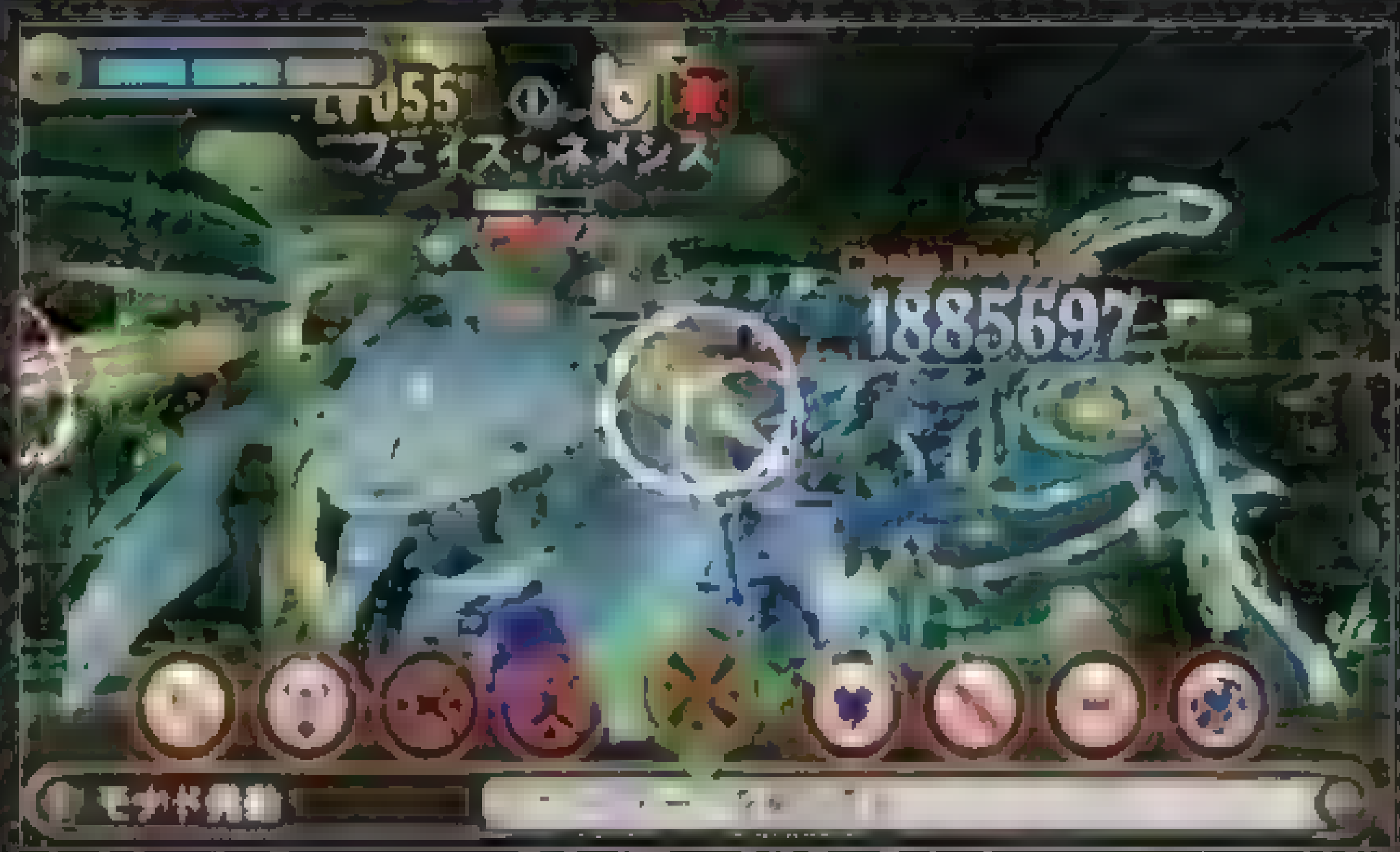
穿过第4ゲート之后，根据指引往南走，地上会出现绿色的以太流，一旦掉进去就会一直受伤，需要尽快回到岸边，不然就要被遣送回上一个地标了。在大型机发着场会触发战斗，战斗对象包括ムムカ和2台量产型フェイス，只要击倒ムムカ就能结束战斗。量产型フェイス会使用术式给同伴附加加速Buff，最好集中火力优先解决。ムムカ的许多招式都会附加毒效果，最好事先提高队员的毒抗性。另外，ムムカ的天赋术式等级有4，派シュルク上场的话，要事先提高“シールド”的等级。

获胜后，从西侧的ガラハド要塞里口进入要塞。进入后会触发剧情任务“リフト起动作战”，一直往西走进入第2燃料补给室，击败Lv53的防壁型机神兵会获得“要塞认证キー”。防壁型机神兵被一大群六六式补给型机神兵包围着，先把周围的一个个引出来分别击破比较安全。回到中央整备室依次调查“リフト认证装置”、“リフト呼出パネル”、“起动パネル”，就能乘坐电梯前往B1F。

调查“管制室ドア制御装置”进入エーテル溶矿炉管制室，会触发剧情任务“补给施设停止作战”和“タービン停止作战”，前往两侧的第1及第2ター

ピン室，调查“タ-ピン制御パネル”就能完成第二个任务。不过在第1タ-ピン室内有52级的精英怪物“冰河のエイコーン”出没，它物理术式比较多，要先提高我方的物理防御再进入。

回头走出管制室，往南进入溶矿炉管理通路可以走到ピストン制御室，调查“ピストン制御パネル”就能完成任务“补给施设停止作战”，并开启与溶矿炉管理通路相对的、通往B2F的通路的门。在B2F一路往西，到达整备准备室，调查“リフト呼出パネル”和“起动パネル”，就能坐电梯下到B3F。接下来会进行二连战，要做好充足的准备再乘上电梯。另外，大剑の溪谷和ガラハド要塞在14章之后就无法进入，最好趁这个时候探索完并集齐收集品。



BOSS战 フェイス・ネメシス

进入战斗会触发剧情任务“フィオルンの说得”，玩家实际上要击败的是围绕在BOSS身边的四台亲卫机，放任AI同伴不管的话他们只会攻击BOSS，所以要下达命令来控制他们。在四台亲卫机外加BOSS的集体攻势下，玩家会打得十分吃力，最好让目标外的机神兵陷入睡眠。亲卫机会让角色陷入炎热和束缚的异常状态，要尽量提高相应的抗性，尤其是操作角色自身，即使其他队友不能移动了也可以去救助。综合以上两点，此战最好操纵カルナ出战。完成任务的同时，战斗就会结束。

BOSS战 黄金のフェイス&フェイス・ネメシス

此战要同时面对两台强大的机神兵。不过角色并不用战斗，只要坚持90秒战斗就会结束。操纵角色跑到安全的角落撑过去即可。

第十二章

操纵落单的シュルク靠近白色的机神兵，救出フィオルン并触发剧情任务“フィオルンとの再会”，稍微往南走一点到达ザクトの泉就可以获得任务要求的“绮丽な水”。剧情后フィオルン加入，两人开始共同行动。从东南角的斜坡进入小指变压区，前进到机神尺骨通路会触发战斗，シュルク要单独和3只机神兵战斗，此战毫无难度。

胜利后触发剧情，操纵角色更改为位于动力パイプ迹的ライン和カルナ。爬上墙壁，再稍微前进一些就会遇见正陷入危机的シュルク，和他会合后要对付两台机神兵，胜利后フィオルン再次归队。

四人前行到手首关节部附近时触发剧情，操作角色变更为剩下的3名同伴，跟着指引前进到マシーナの隐れ里，会遇见其余四人，这下终于集齐了所有同伴。前往ジャンクス与守在门口的リナーダ对话，并选择“リナーダに话を闻く”触发剧情，フィオルン跟カルナ会暂时脱离队伍，进入ジャンクス与最深处的ミゴール对话，本章结束。

第十三章

一开始就会触发剧情任务“フィオルンの治疗”，剩余的成员要去小指の砂浜帮フィオルン带回“压电素子”。离开マシーナの隐れ里，沿着外壁随逆时针方向移动，经水路才能来到小指の砂浜。带回压电素子并与リナーダ对话，就能完成任务。离开ジャンクス，在マシーナの隐れ里入口附近和隐れ里住人对话，选择“すぐに休む”进行休息，第二天フィオルン和カルナ会归队，同时获得“回转式防壁の键”，七名同伴正式集结，接下来就可以前往机神界了。

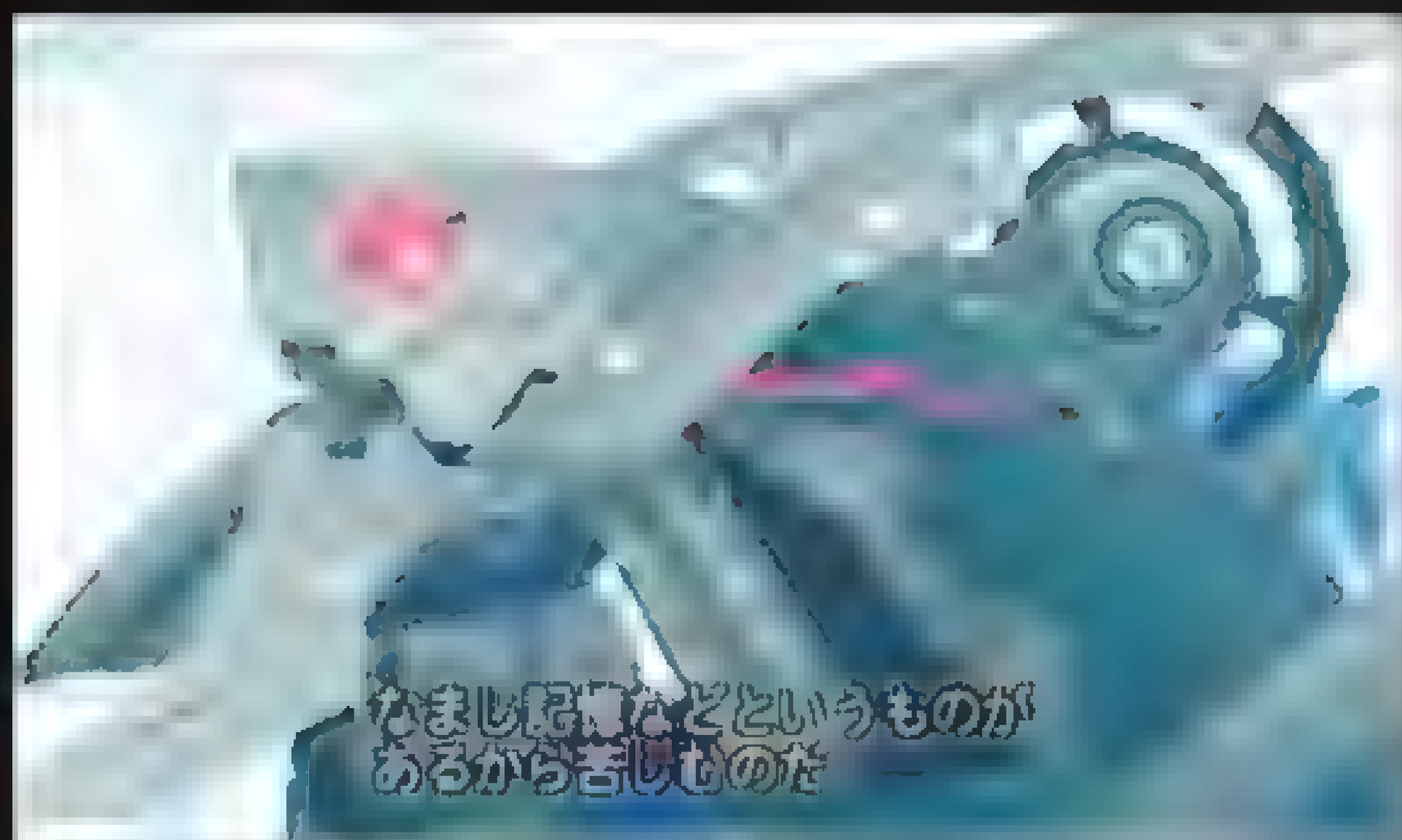
前往机神界需要绕一大圈，玩家首先要回到小指の砂浜，然后前往西南方向的人差し原野，到达那里之后往西面移动，看到漫长的梯子时就停下脚步，转向南面的管道，沿着管道一直前进就会看到回转式防壁，穿过那里便进入机神界フィールド。

机神界フィールド拥有剧烈的高低差以及复杂的道路。最下层的广阔水域会对角色造成伤害，且大多时候来不及游到岸边就会挂掉，所以移动和战斗

时千万要留意脚下，尽量在广阔的区域开战。15章之后就无法再进入这里，相关的任务、探索及收集都要尽早完成。

在1F前进的过程中会触发剧情任务“上层を目指せ”，根据指示前往正中央的1F主电源区画，调查“1F主电源パネル”即完成任务。前往西南方向搭乘第2リフト便可到达2F，同时再次触发剧情任务“第3リフトを起动しろ”。首先往南走到达2F主电源区画，调查“2F主电源パネル”，然后绕一圈到东侧，调查“シリンダ-起动パネル”，接着沿着面前的螺旋通路爬到3F，往西南方向移动到第3リフト 3F，再沿着旁边的梯子爬回2F，方能到达第3リフト动力室。调查“第3リフト动力パネル”，完成任务。

回到3F，乘坐第3リフト到达4F时，触发剧情任务“大隔壁を开放せよ”。首先往北走到达4F主电源区画调查“4F主电源パネル”，然后再从一旁的斜坡往上到达机神大隔壁制御室。不过这里还有一只精英怪物在等待玩家，由于怪物数量众多，最好分批解决，之后调查“大隔壁起动パネル”完成任务。



从打开了的大隔壁走到外壁，前进的过程中会看到1名マシーナ驻留队，站在他身边的喷气口可以到达5F。跟着指引前进，触发剧情，然后沿着外壁向南走回到机神体内。此时会触发剧情任务“高速リフトを起动せよ”和“电源を供给せよ”。首先分别前往第1电源区画和第2电源区画，调查正中央的“电源パネル”，途中有许多强大的机神兵和精英怪，玩家一定要谨慎前进。启动两处电源パネル之后完成第二个任务，接着要前往5F主电源区画调查“高速リフト动力パネル”便可完成第一个任务。不过5F主电源区画处于两个电源区画中间，而且正好在电梯的正下方，在地图上难以发现其所在地，玩家要多多转换视角。乘着启动了的高速リフト到达6F，前进到指定地点就会触发BOSS战。

BOSS战 緑のフェイス

BOSS会站在十分远的地方，一旦我方角色暴露在BOSS的视野内，BOSS就会使用天赋术式“リニアレーザ-IV”进行远程攻击。我方需要借助掩体迂回前进接近BOSS，同时消灭途中碍事的机神兵，尤其是四五式・VIOLA，它会召唤新的机神兵出来，所以要优先消灭。接近到一定距离之后，BOSS就会停止使用天赋术式，改为近身战，其术式包括降低以太耐性的范围攻击“エ-テルジャマ-”和范围以太攻击的“レ-ザ-バレット”。不过我方只要削减掉BOSS 30%的HP就能结束战斗，所以难度并不算高。

第十四章

战胜BOSS后，一直前进到尽头搭乘电梯就会进入中央工厂。道路的两侧有传送带，在上面移动会比较快，不然需要走很久。中央工厂中的敌人理所当然地都是机神兵，而且实力十分强大，精英怪物更是满地都是，玩家在战斗中要留意四周，以防精英怪物乱入。15章结束后，就无法再进入中央工厂，要尽早探索完并完成收集品图鉴。

进入中央工厂不久就会触发剧情任务“中央塔を目指せ”，从机神港ゲート往南走，通过机神港第1发着场，再转向西南方向，在尽头处沿着梯子往下爬就会到达整备栋第1搬入口并完成任务。爬上整备栋北面的斜坡会触发剧情任务“整备栋を抜けろ”，只要调查整备栋中间上层的“电压障壁制御パネル”就能完成，挡路的



红色障壁也会撤去。搭乘前方的电梯就会到达3F。

在3F会触发任务“上层への道を探せ”，往西南方向前进，在生产工场通风孔付近进行调查，会再触发一个任务“爆弹の材料を集めろ”，玩家要收集3个材料制造爆弹来破坏通风孔。根据指示击败同一层的八八式监视塔机、九七部队长机和强袭式侦察长机便可完成。其中需要注意的是与强袭式侦察长机的战斗，在场地上方的狭窄通路上会有机神兵对队伍发起单方面的突袭，还未走近BOSS就会被削减不少HP，需要先从一旁的斜坡爬上去将它们解决。

集齐材料后，回到整备栋调查下层正中央的“武器制造机パネル”，爆弹便会完成。带着爆弹回去调查通风孔，就能炸出通路，完成“上层への道を探せ”。队伍需要在狭窄的管道上突破机神兵的包围一路上行。

到达中央塔甲板附近时，会触发剧情任务“中央塔の障壁”，先往北走，再走向上层折回南面，才能到达“电压障壁制御パネル”处。调查之后解除障壁，回到甲板前往电梯时，会触发与4台机神兵的强制战斗。将它们解决掉，搭乘电梯到达帝都行き转送装置，就会完成任务。通过传送装置前往帝都。

帝都アグニラ-タ的道路也相当错综复杂，机神兵的强度也比中央工厂高了一档。在NPCウァネア的指引下，前往帝都中枢タワ-搭乘电梯进入情报记录センタ-就会触发剧情，同时触发两个任务“神殿への转送装置”和“四柱の认证装置”，玩家要启动在四柱上的认证装置来解放传送装置。认证装置全部在四柱的最顶层，没有顺序要求，不过按照第1～第4制御室的顺序会比较顺路。

往帝都中枢タワ-的西北方向走，就会到达カルコスの柱，此处正是第1制御室的所在地。从3F的第1制御室往下走到2F，然后往西南方向走，很快就会到达ヘラスの柱——第2制御室的所在地。在ヘラスの柱的入口处一直往南走的话，则是ティオスの柱——第3制御室的所在地。从ティオスの柱的2F继续往东南走，则会到达最后的クリアスの柱，在3F的第4制御室调查“认证装置”之后，“四柱の认证装置”完成。

此时要先传送回情报记录センタ-，调查“シャッタ-开闭パネル”来启动传送装置，之后再传送到第2制御室，经由北侧的通路前往4F的行政区，或者传送到第3制御室，经由南侧的通路前往4F的司法区。靠近两区中间的神殿转送装置时，“神殿への转送装置”便会完成，同时触发BOSS战。



BOSS战 ガド

BOSS会使用许多大范围的攻击术式，还会附加异常效果。提高以太防御力，还有对Debuff的耐性十分重要，如果没有全Debuff耐性的宝石，至少也要保证气绝耐性足够高。另外站位也十分重要，战斗中要尽量保持从前后两侧包围BOSS，这样BOSS就算使出范围攻击的术式，我方也不会陷入一锅端的窘境。战斗成员方面，能防止和解除异常状态的カルナ最好加进队伍，操作角色则最好选择拥有多种モナド术式的シュルク，剩下一个空位玩家可以自己判断。

BOSS战分为两个阶段，第一阶段只要将BOSS的HP削减到70%左右就会结束。不过这一阶段BOSS的火力也十分凶猛，一开战就会使用扇形范围攻击并附带气绝效果的物理术式“ブロウジャギ-”，我方则要第一时间散开。シュルク的モナド术式“ア-マ-”和“シ-ルド”，在必要时刻可以救命，所以要让其多用自动攻击累积天赋槽。

第二阶段BOSS会体力全回复，在使用第一阶段的术式的基础上，还会追加一招“シ-ルドコ-ル”，给其自身附加加速效果的同时召唤2只机神兵。虽然无视杂兵也没有问题，不过用它们来积蓄团队槽也是一个好办法。HP降至50%以下时，BOSS会使用“エ-テルジャマ-”降低我方以太耐性，然后再使用范围以太攻击“レ-ザ-バレット”，要及时用“ア-マ-”来减少伤害。

BOSS战 エギル

战胜ガド后，通过传送装置前往メイナス神殿，就会触发与机神界盟主エギル的战斗。エギル最具危险的术式是附带术式封印效果的“大エ-テル弹”以及范围攻击天赋术式“扩散ホ-ミングⅣ”，前者要靠宝石提高耐性预防，后者则可以用モナド术式“シ-ルド”防御。反过来说，只要做好这两招的对策，这个BOSS就不算太难对付。BOSS会召唤多种机神兵，还会给它们附加Buff，不过等级够高的话大可以无视。

此战结束后，会和ヤルダバオト开战。ヤルダバオト的实力更加强大，不过此战只要能削减其HP到80%以下就会结束，小心谨慎地进行攻击即可。

第十五章

剧情之后，队伍成员被传送回マシーナの隠れ里，进入ジャンクス内与ミゴール对话并选择“机神界中枢に向かう”的话，就会被传送到中央工厂。进入中央工厂后无法进行传送，不过和ミゴール对话的话就能够回到マシーナの隠れ里。若是感觉战斗吃力，可以回去整顿一下装备。

在中央工厂内一路前进来到アポクリファ连络桥触发剧情，再稍微前进一些就会和アポクリファ发生器开战。



BOSS战 アポクリファ发生器

这个BOSS会使用许多附带Debuff效果的术式，不过没有什么太致命的攻击术式，如果队伍等级在70前后的话，不会有什么大问题。其术式“シールドバリア”会张开物理及以太的防护罩，队伍的攻击会对其失去作用，要尽快用降低物理或以太防御的术式打开突破口。

战斗胜利后前往机神界中枢，在这里要击败ヤルダバオト来阻止他的阴谋。

BOSS战 ヤルダバオト

此战比较特殊，我方成员必须站在BOSS胸前的平台，近距离攻击才能命中，换句话说，シュルク、リキ、フィオルン那些依靠站位才有特效的术式无法发挥作用，团队槽的增长会比较慢。BOSS虽然只会使用物理攻击，不过威力大范围广，所以要尽量提高物理防御，同时还要保证战斗中HP保持在一定水平。BOSS的术式会附加摔倒、术式封印及束缚等Debuff，主要提高摔倒抗性即可。



累积一定伤害后，会出现机神使用“巨神切りX”的未来景象，并触发剧情任务“巨神界の崩壊を止める”，玩家必须在时限内破坏BOSS身边的3个エネルギー装置，否则就会全灭。由于可移动的范围较小，而且途中还有机神兵碍事，所以要锁定エネルギー装置进行攻击还挺麻烦的，操纵ダンバン或ライン这些有强力范围攻击的会比较简单。同伴会一直攻击BOSS，如果需要他们帮助则要下达命令将他们叫过来。破坏3个エネルギー装置后会改变未来并完成任务，同时BOSS会气绝一段时间，正好趁机输出。

第十六章

BOSS战 ザンザ

剧情后就会直接进入BOSS战。此战是



由フィオルン单挑BOSS，但是因为フィオルン绝对不会死，所以只要尽情攻击就好。BOSS的HP被削减到70%以下时，战斗结束。

在中央工厂内一路前进，回到ジャンクス里与ミゴール对话，并选择“里へ戻る”，就会触发剧情并进入BOSS战。

BOSS战 スレーニ・テレシア

BOSS会使用附带摔倒效果的“キラースカイ”，以及会降低以太防御的以太术式“エーテル粒子炮”，只要针对这两招做好对策就好。把BOSS的HP削减到70%以下，BOSS会使出一连串招式把我方轰杀至渣，之后战斗结束。

第十七章

进入最终章，机神界全域都已无法进入，而世界各地都会发生一些变化，主线中出现怪物的等级基本都在70级以上，战斗的强度跟之前相比完全不是一个等级。不过各地也会出现一些新的任务，在进入主线之前，最好先通过任务提高实力。

一开始，玩家会只操纵メリア一个，前往ポット发着场会汇合フイオルン，回到シャンクス则会和シュルク以外的同伴会合。触发剧情后，会进入与テレシア系怪物的三连战。テレシア大多使用以太术式，所以开战前要尽量提高以太防御。这种怪物独有的"思考读み"光环依然是很棘手，同样要用メリア和シュルク来将其消除。说到シュルク，在三连战的第一战结束后，就会重新回到队伍中。

胜利后，进入ジャンクス与ミゴール对话，并选择"巨神胎内へ向かう"，就会再次进入巨神胎内。不过这次和之前进入的并不算是同一个地方。错综复杂且狭窄的道路，会不断夺取体力的水池，以及强力的怪物，无一不在考验玩家的操作。

前进到脊髓神经タワ一会触发剧情，之后玩家需要向着巨神の心脏前进。从脊髓神经タワ一→东北的静脉の交差路→东面的交感神经タワ一→东南的网静脉地带→西南的终末神经タワ一，到达西面的岛屿之后，转向东北方向的大动脉の回廊，很快就能到达巨神の心脏入口。进入巨神の心脏会触发BOSS战。

BOSS战 使徒ロウラン

由于这个BOSS比较强大，推荐等级在77以上之后再进行挑战。BOSS的以太术式"エ一テルレ一ザ一"会附加术式封印效果，一定要在战前装备宝石提高相应耐性，否则战斗中寸步难行。除此之外，BOSS还会造成恐慌、摔倒及以太防御降低等Debuff，尽可能能做好对策。

BOSS的招式有着一定的规律：一开战必定会使用"エレメント结界"，这个术式会提高BOSS的物理抗性，同时召唤出4只72级的小怪。将这4只小怪全部收拾掉的话，能够降低BOSS的物理抗性一段时间，之后BOSS会使用"シ一ルド回复"回复物理抗性并解除自身所有Debuff，然后再次召唤小怪。利用小怪积蓄团队槽，并趁着BOSS物理抗性降低的时候用连携攻击发动总攻是比较常规的打法。小怪本身也有着很高的物理抗性，推荐在队伍中加入擅长以太攻击的メリア。如果队伍成员均以以太攻击为核心，则可以无视小怪直接攻击BOSS，召唤出来的小怪会在一定时间后被BOSS发射出去并消灭。

场地周围的绿色池子一旦进入就会受到伤害，要阻止队友自己跑进去。最好由操纵角色来担当肉盾，控制BOSS的位置。

胜利后会出现和监狱岛一样的黑色传送点，进入后到达监狱岛。和巨神胎内一样，这里已经不再是第一次到达时的模样。由于场景内的地标比较少，玩家要多存档，否则一旦死亡就需要从1F重新走起。从叹きの桥一直往西走，进入中央广间，从最深处的传送装置上到2F。再穿过大食堂，用最深处的传送装置到达3F。进入斗技场之后，就要和オベリス・ホバ一ト开战。其术式以物理攻击为主，只要物理防御够高就没有问题。战斗结束后，会自动到达审判の斗技场，并且出现魔怪兽バヴロフスク，玩家必须和其一战。它物理耐性很高，玩家需要用以太术式攻击，或者降低其物理耐性后再攻击。

胜利后进入魔怪兽后面的路时，触发剧情任务

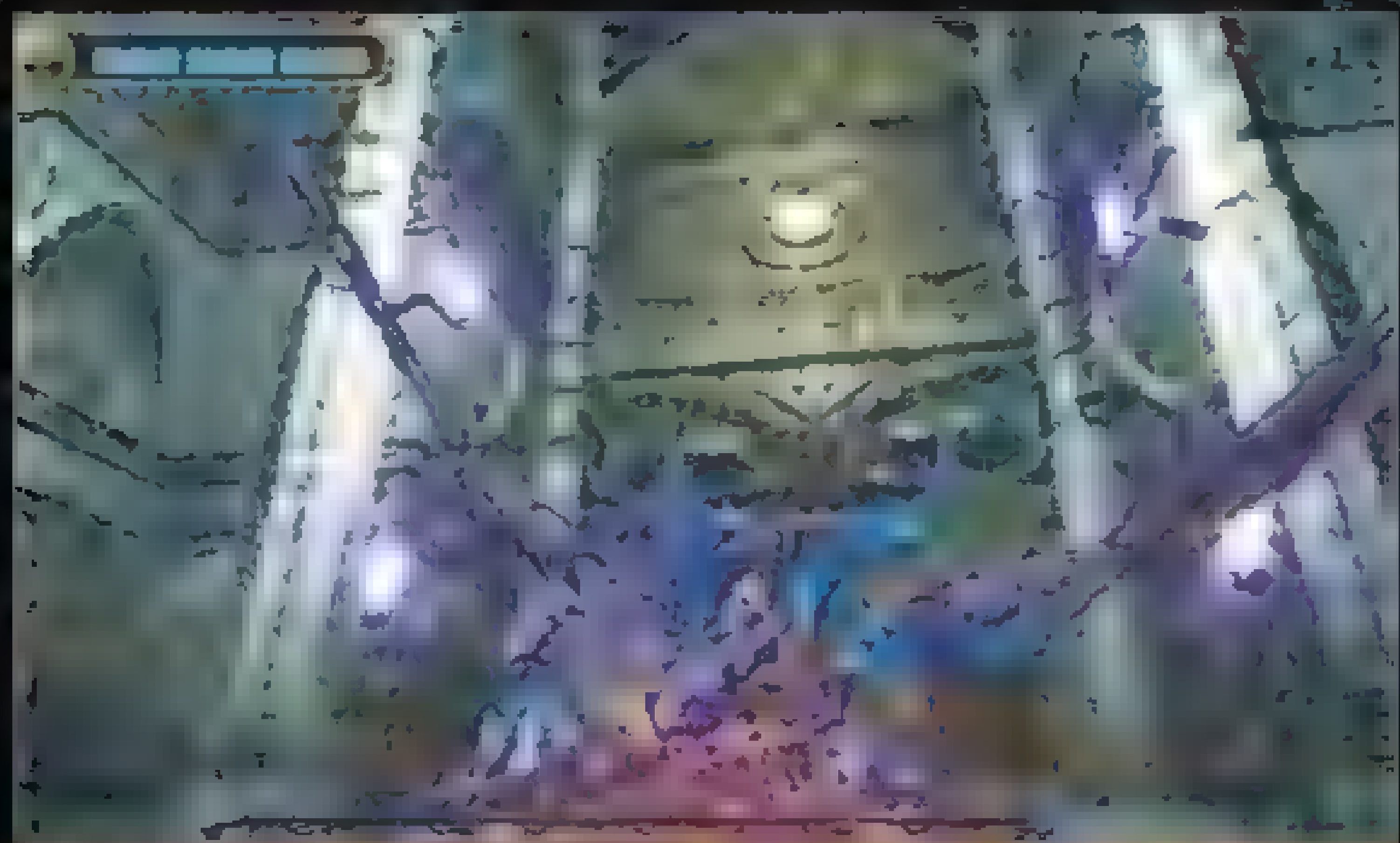
“ディクソンを追え”。继续前进进入ベヒモスの巣，从南侧的墙爬上高层，然后调查“食事用リフト起动装置”，之后从正下方的电梯间的墙壁往下移动到达厨房。在厨房调查“龙骨柱制御门”，然后继续前进，调查“龙骨柱制御盘”，就能让龙骨柱恢复原状。龙骨柱升起前，在1F的中央广间的楼梯旁的方形柱子里有2个隐藏宝箱。升起龙骨柱后，龙骨柱制御盘南北两侧的第1圣具室和第2圣具室里也各有两个隐藏宝箱，不过两头都有精英怪物看守着。这些宝箱里获得的装备和宝石都十分实用，在之后的战斗中可以派上用场。

借助一旁的水域一路跳回一楼（或直接摔死也可以），然后重新回到3F的斗技场，就要和マスター・ホバート开战。这场战斗可以看作与オベリス・ホバート之战的升级版，无论是威力还是术式都要强上许多，玩家还是得堆高物理防御才行。胜利后往西走，经过空位の玉座搭乘西边的传送装置到达5F。在大溪谷沿着道路一直往上走，在グラビナ桥深处坐传送装置到达6F。进入静寂の回廊时会触发剧情，之后出现剧情任务“顶上への道”。从静寂の回廊的南侧爬到上层，然后一直往南走到达バスブルク钟楼，爬上楼顶调查“龙の呼び水”，之后回到静寂の回廊触发BOSS战。

BOSS战 龙王アルカトラズ

这个BOSS比较棘手的地方在于其自带的尖刺状态，以及强力的大范围以太攻击“イグニスブレス”，后者会附加炎热效果。装备上要镶嵌带有尖刺抗性的宝石，然后在队伍中加入シュルク或メリア，用他们的术式来封印BOSS的尖刺状态。至于BOSS的大范围喷火，只能靠提前回复HP，或者用モナド术式“アーマー”来防御了。

胜利后会获得“龙の眼”。调查最深处的“祭坛”，会出现传送装置，任务“顶上への道”也会完成。乘坐这个传送装置，并调查“传送装置スイッチ”，在对话中选择“はい”，就会前往7F并再也无法回头。玩家一定要做好充分准备，最好再留着一个存档以防万一。前往7F的监狱の间触发剧情，之后进入BOSS战。



BOSS战 使徒ディクソン

BOSS招式不多但是实力很强，玩家要尽可能给角色附加上针对术式封印、摔倒、气绝及麻痹的抗性。BOSS的攻击大多都是物理属性，使用“魔神の力”之后其攻击速度会大大提高，所以玩家还要把角色的物理防御尽可能堆高。队伍成员方面，用于吸引火力的肉盾是必须的，在ライン和ダンバン中间挑一个；擅长回复和解除异常状态的カルナ也最好带上。

战斗分为两个阶段，第一阶段中将BOSS的HP削减至50%以下战斗就会结束。第二阶段BOSS会使用更加强力的术式，种类也丰富许多。由于没有太好的对策，建议把队伍练到80级以上再来挑战会比较轻松。



战斗胜利后，一行人会前往记忆空间。虽然周围一片漆黑，不过脚下的红色光线会给玩家指引方向，到达绿色的光的所在地就能切换区域。记忆空间共包括5个区域，全部都是单向通行，一旦到达下一个区域就无法回头。前面四个区域中，还有以前打过的ムムカ、ゾード、テレシア和ガド4个BOSS的思念体存在，虽然等级提高了，但是其招式和以前是相同的，打起来也很轻松。建议玩家在最终战前拿它们再练练级。到达最后的区域创造の意识之后，玩家终于迎来了最终战。

BOSS战 ザンザ（第一形态）

开战前，玩家要尽可能提高队伍的贯通、摔倒及气绝的抗性。モナド术式“シールド”的等级也必须提高到8以上，否则挡不了BOSS的天赋术式。建议玩家操纵シュルク出战，要挡BOSS的大招时不用浪费一格团队槽。此战有个特别的地方，在预见未来发动之前会出现QTE，如果玩家输入不成功，预见未来就不会发动。这会让玩家无法察觉到致命的攻击，所以要保证每次QTE都成功。

一开战BOSS就会召唤2只ザンザガーディアン，将它们消灭的话BOSS也不会再次召唤，为了避免被围攻，玩家要在它们出现后第一时间将其消灭。

BOSS战 ザンザ（第二形态）

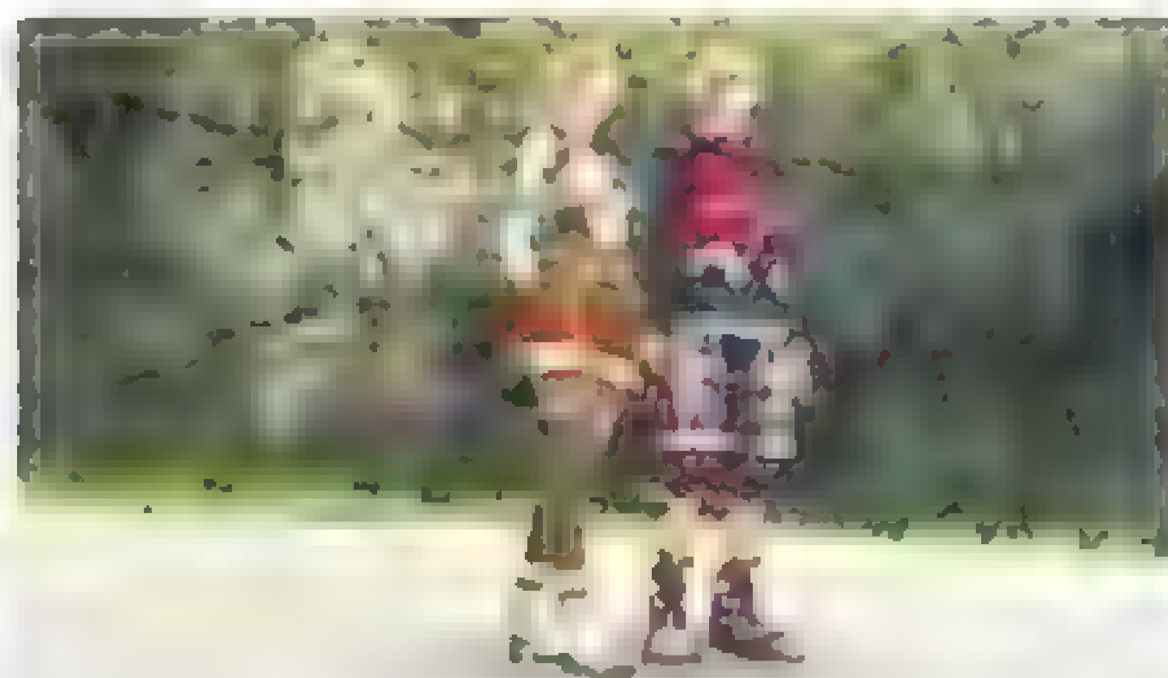


把第一形态击败后，就会进入和第二形态的战斗。第二形态与第一形态相比，招式更多更强，要多使用シュルク的モナド术式“アーマー”来减轻伤害。

当BOSS的HP降至70%以下时，会使用“世界の再构筑（2）”来给自己附加Buff，同时召唤出2只ザンザガーディアン，这可谓是此战最棘手的地方，要尽快消灭杂兵来降低团灭的风险。如果玩家的战斗拖得太久，BOSS会再次进行召唤，务必当心。

BOSS战 ザンザ（第三形态）

把第二形态的HP削减至20%以下，就会触发和第三形态的战斗。此战开始前，シュルク的武器会变为モナドⅢ，预见未来会像之前那样正常发动，不需要输入QTE。不过更改武器时原先武器上的宝石不会继承，记得在开战前进入菜单重新镶嵌。除此之外，一切都和第二形态的战斗相同。将BOSS击倒之后，就能迎来结局。



二周目

通关后，玩家可以继承一周目存档来进行二周目。角色的等级、能力、技能和术式等基本都会继承，只有一部分随剧情获得的术式不会继承，还有フィオルン的等级会变成完成第二章时的等级。道具方面，武器装备每个种类都可以选择最多30件来继承到二周目，素材可以继承最多60种，除此之外的所有道具全部继承。成就当中，レコード会继承，而トライアル会恢复初始状态。角色之间的羁绊会得以保留，而居民之间的羁绊以及评价值会重置。



游戏的内容十分丰富，素质毋庸置疑，又很耐玩，可以说是掌机上性价比最高的RPG之一。和Wii版相比，部分天气效果的画面表现被删除或削弱，导致无法判断当前天气，这使得寻找精英怪物变得困难。游戏修正了部分原版的Bug，但是有一些Bug仍然保留，且会造成游戏无法进行，玩家一定要频繁存档。同屏敌人或特效过多时战斗会变慢，而道具过多时进行筛选会直接出现停顿的现象，在游戏体验上来说还是存在一些不足。



本辑为各位读者补完通关后追加的迷宫以及支线委托的相关 BOSS 攻略，付费 DLC 的内容就不涉及了，留给感兴趣的玩家自行研究。先前公布的《世界树迷宫 V》许久没有进一步的消息，希望制作组还是能花些心思好好沉淀一下内容，为系列带来真正的革新吧。

追加委托资料

以下为正篇通关后、突入第六阶层逐步追加的支线委托，其中不少都涉及到挑战强力 BOSS。击败系列经典的“三龙”，能让角色的等级上限各提升 10，还可以得到一些强力的武器。提醒一下“世界树の四つ叶茶”料理的经验值加成效果对支线委托也有效，因此完成任务后不妨先攒着，吃个料理再一起汇报，能够大幅提升全员经验。

支线委托名称	报酬	完成方法
もう一つの圣杯	经验值 30000/ 人、メディカⅣ ×3	前往公宫对话，得到“咒银の圣杯のメモ 1・2”和“不思议な铁片”，前往树海 25F（4D）区域自动得到“咒银の圣杯”
古き伤迹の主	经验值 30000/ 人、ハマオプライム	前往冒险者公会对话回答“酒场の依赖で”→“今そのギルドは”，前往树海 10F 穿过（5A–3,3）的大门，绕到 9F 的隐藏区域，在（2F–1,2）调查得到“红色の石板”，最后返回冒险者公会对话
崩坏までの秒读み	经验值 30000/ 人、四つ叶のクローバー	前往树海 20F（6D–4,1）对话回答“依赖の件で”→“见せる”，再前往 23F（1D–4,4）击倒出现的杂兵，得到“翼人の书物”，最后返回 20F（6D–4,1）对话
啜れ、古なる血の杯	经验值 50000/ 人、アムリタⅡ ×2	前往树海 21F（4B–3,4）对话回答“神ではなかった”→“协力する”，到 23F 再挑战一次正篇中击倒过的“ジャガーノート”（HP=72000），获胜后返回 21F（4B–3,4）对话
飞龙の影	经验值 100000/ 人、金钱 70000	前往树海 1F（5F–1,1）得到“神树の杖”，然后进门击倒“ワイバーン”（HP=33000）

支线委托名称	报酬	完成方法
冰王の眠り居る场所	经验值 50000/ 人、战功の角笛 ×3	前往公宫对话，得到“冰王の书”，随后前往树海 14F（3B–5,4）调查纹章进入隐藏区域，绕到（6A–2,4）得到“纯白のアウラツム”
白刃よ苏れ	经验值 50000/ 人、好机のスカラベ ×5	受领任务得到“锖びた斧”，在树海 21F 的伐采点得到“铁木”、24F 的采掘点得到“月长石”，再前往 16F（3B–5,1）对话回答“渡す”并支付 1000 金钱，得到“钢铁の战斧”
天砕き、荒れ狂うは雷の王	经验值 150000/ 人、金钱 100000、等级上限 +10	前往树海 20F（6D–4,1）对话回答“あの金色のやつの话か”→“ある”得到“金龙の书”，随后前往 19F（2C–1,5）调查纹章进入隐藏区域，绕到东北区域击倒“雷鸣と共に现る者”（HP=32000）
冻土に眠る永久の残酷	经验值 200000/ 人、金钱 100000、等级上限 +10	前往宿屋对话，再到树海 14F（4C–1,3）对话，随后前往东北区域击倒“冰岚の支配者”（HP=45000）
死の扉、先に待つものは	经验值 70000/ 人，センチネルガードのグリモア	带着受领任务时得到的“四角い石板”，前往树海 28F（3C–1,3）调查选择“石をくぼみにはめる”→“小さな穴の先へ进む”，利用（4E–5,5）的传送阵到达（4B–4,4）调查既可完成
望み尽きるも无く	经验值 70000/ 人，料理大全 中华の六章	收集 3 个“金色の胞子”，由树海 26F 出没的“ダイオウキノコ”掉落，再前往 16F（3B–5,1）对话，得到“钝色の剑”
古の刃	经验值 200000/ 人、解剖用水溶液	前往树海 8F 击倒“サラマンドラ”（HP=23000），带着其掉落的素材“焰铁の骨髓”前往 16F（3B–5,1）对话，得到“翼神の剑”
学を好むのは知に近し	经验值 90000/ 人、金细工の驹“学者”、ソーマプライム ×2	怪物图鉴记录 152 种以上的状态下，在酒场与“色白の女性”对话回答“依赖を受けてきた”→“そうだ”→“见せる”→“好きだ”→“魔物最高”（其他选项无法获得追加报酬）
浮游城の暗、恶食の亡灵	经验值 250000/ 人、金钱 100000	前往公宫对话回答“依赖は续ける”→“话さないなら胜手に调べて行く”，再到树海 28F 中央区域击倒“ヘカトンケイル”（HP=77000）
红き者、其の名は绝对の死	经验值 300000/ 人、金钱 100000、等级上限 +10	前往冒险者公会对话，再到树海 9F（2F–4,2）找到マリオン，随后击倒西南区域的“伟大なる赤龙”（HP=72000）
终焉で踊る	经验值 400000/ 人、绊守の爪	怪物图鉴记录“ディノゲーター”的状态下［在树海 30F（1C）区域出现率较高］，在酒场与“色白の女性”对话回答“登录できた”→“相变わらずだな”

相关BOSS挑战

BOSS・サラマンドラ

[illegible]

想挑战这只大蜥蜴，就得趁其喷火1次后休息的间隙快速接近。BOSS在战斗中会召唤FOE“[illegible]サラ[illegible]”（HP=[illegible]），初期为每[illegible]回合召唤一只，12个回合后为每[illegible]回合召唤一只，18个回合后为每回合召唤一只。当我方击倒场上的FOE时，BOSS会立刻发动头技“怒之狱炎弹”，展开随机10次炎属性攻击，如果对FOE施加封印或异常状态，BOSS则会以头技“[illegible]”替其解除并回复HP。其他招式还包括：腕技“贪欲之爪”是贯通效果的斩属性攻击，附带中毒或麻痹状态；头技“狱炎之吐息”在使用“贪欲之爪”的次回合必定发动，为炎属性全体攻击；脚技“[illegible]”则为随机1～[illegible]次近接坏属性攻击。等能受领相关支线委托时，这个BOSS的基础能力早已经被玩家远远甩开。针对其特点，战斗中推荐以冰属性单体攻击锁定BOSS猛攻，不要管周边的FOE，如果非要杀杂鱼，就等BOSS被头封或陷入沉睡后再下手。

BOSS・ワイバーン

[illegible]

飞龙耐炎害弱冰，对诅咒、睡眠、麻痹和中毒效果耐性较低。它在首回合必定使用头技“闪光之烈弦”以雷属性攻击单体。当HP被削减[illegible]后，每到[illegible]的倍数回合就会发动腕技“大暴之旋风”，对全体附加脚封效果，次回合紧接着就会使用头技“[illegible]”，以无属性的攻击贯通前后两列，且带有眩晕效果。其他招式还有：脚技“[illegible]”为带扩散效果的突属性攻击，命中率很低，不足为惧；腕技“[illegible]

"ヴァクロー"是对单体发动高威力的近接斩属性攻击。由于对方的敏捷很高，行动速度较快，一些强制优先发动的招式在此役中尤为关键。圣骑士作为全队的肉盾除了要开属性盾抵挡雷攻击外，配合游侠的"スケープゴート"可以有效地控制敌人的攻击目标。"大翼の旋风"就用巫医的"巫术：结界"来免疫。飞龙对头部封印没什么抗性，且麻痹状态对它有奇效。特殊掉落素材也是必须以麻痹状态将其击倒。获胜后得到"アクネテ"。

BOSS・雷鸣と共に现る者

HP=32000、攻 77、防 58

雷龙在第1回合必定发动头技"サンダーブレス"，是强力的雷属性全体攻击，我方必须有圣骑士的属性盾方能抵御，至少需升到5级以上。第2回合固定发动攻击全体并附加麻痹效果的脚技"龙の铁槌"。此后的行动开始有随机性，但仍具有特定的规律——当BOSS使用头技"光より远吠え"，解除我方全体强化状态并附加恐惧诅咒效果的次回合，一定会发动雷之吐息。当其头部出现亮光的"ドラゴンハート雷"（HP=3000）时，次回合则会使用"光弹の圆舞"对全体附加三封效果。如果头部亮光的该回合正好发动"光より远吠え"，则次回合优先使用"サンダーブレス"，再次回合才会发动"光弹の圆舞"。在头部亮光状态下每回合结束时还会固定触发"雷の共鸣"，此招没有发招部位，无法封印，且威力会随着回合数逐渐增强。其他招式还有贯通前后列并吸收HP的头技"古龙の光击"，不过威胁不大。

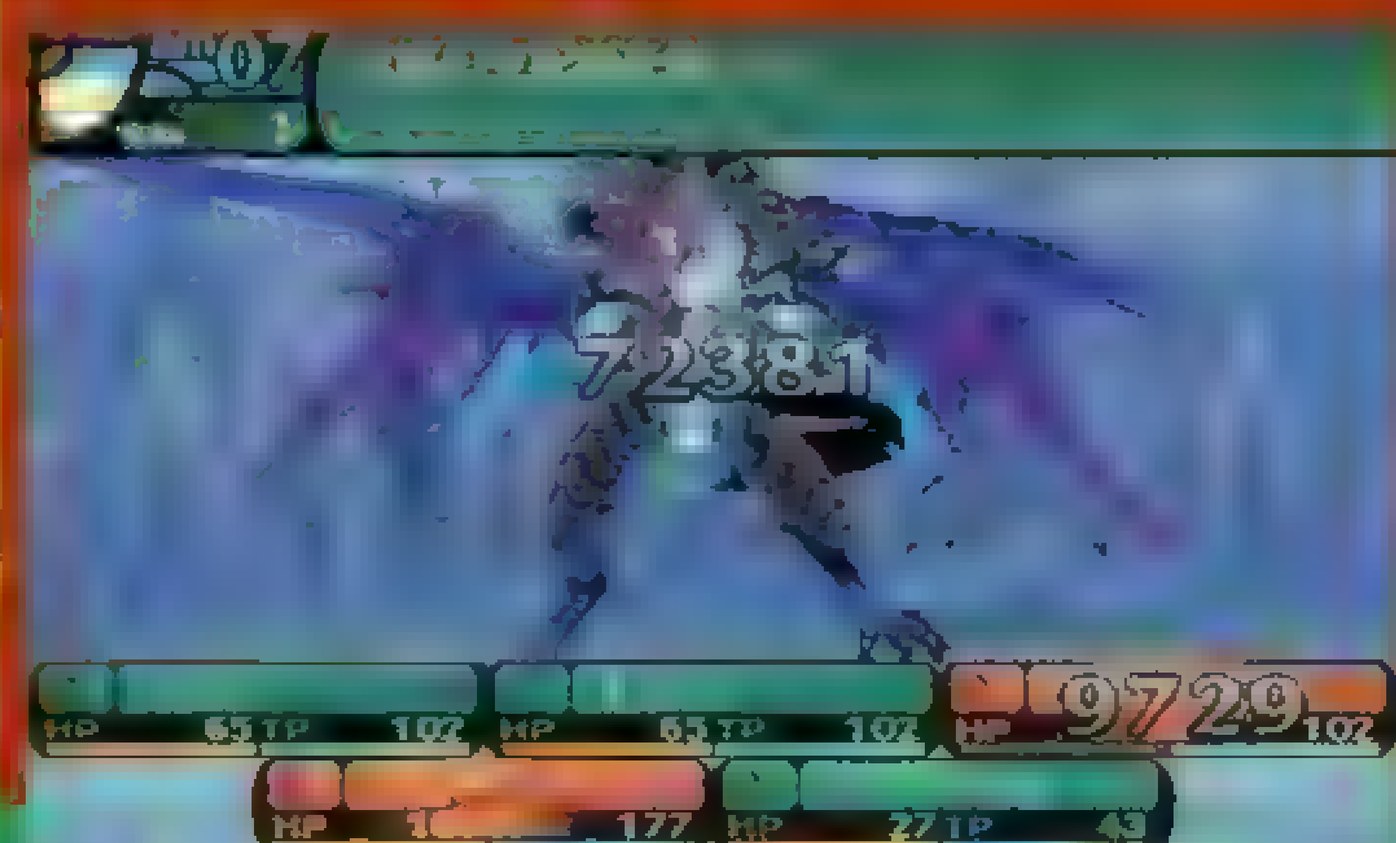
BOSS的弱点为炎属性，对睡眠、中毒耐性较低。战斗中要尤其注意"光より远吠え"，这招是先解除强化再附加异常状态，因此公主的"予防の号令"对其无效。当雷龙的行动进入不固定的阶段时，优先用"巫术：结界"预防异常或封印状态，免得我方战术受到严重干扰。对方不会连续两回合重复同一种招式，这一特点也应牢记。一旦头部开始亮光，就集中火力尽快打掉。特殊掉落素材需要以雷属性击倒，推荐用主角的FORCE BREAK技（另外两条龙同理）。获胜后得到"空刺の弓"。

BOSS・冰岚の支配者

HP=45000、攻 88、防 64

冰龙在第1回合必定发动头技"アイスブレス"，用冰属性展开强力全体攻击。此后在使用头技"劈く叫び"对我方全体附加物理、属性防御力下降效果和睡眠状态后，次回合也必定会使用冰之吐息，照例要用圣骑士的属性盾化解。第2回合则会以头技"三连牙"展开随机4次近接斩属性攻击。当BOSS的HP低于75%和40%以下时，头部会发光出现"ドラゴンハート苍"（HP=7500），次回合必定使用"ミラーシールド"，此招效果为本回合内受到的伤害无效且即刻对全体展开反击。如果头部亮光的该回合正好发动"劈く叫び"，则次回合优先使用"アイスブレス"，再次回合才会发动"ミラーシールド"。在头部亮光状态下每回合结束时自动触发"冰の共鸣"。除了属性为冰外其余特性与雷龙一致。其他招式包括：在3个回合内自动回复HP的头技"冰河の再生"；对全体展开坏属性攻击并附加头封效果的腕技"クラッシュアーム"。

BOSS的弱点为雷属性，仅中毒、脚封耐性较低。战前建议用饰品或料理提高睡眠耐性，确保圣骑士可以及时展开护盾。BOSS施加的Debuff效果可以靠公主的"防御の号令"来抵消。本战最大的威胁在于冰龙的镜之护盾，相比系列以往作品，此招改为了无发招部位，故无法依靠封印阻止。因此不能急于求成，我方全体趁此机会加Buff回血即可。对方发动的"冰河の再生"回血效率极高，务必第一时间用"[illegible]"或道具"[illegible]"打消。战斗后期BOSS的行动有可能发生不规律，镜之护盾频发极其危险，建议把爆发型的FORCE BREAK技留到后半程，争取一口气解决战斗。特殊掉落素材需要以冰属性击倒，获胜后得到"白冰の高鞭"。



BOSS・伟大なる赤龙

HP=72000、攻 95、防 64

炎龙在“三龙”中拥有最高的攻防，但行动速度也是最慢的，首次挑战时还有玛丽昂（マリオン）帮忙，她的职业是剑士。

炎龙在第1回合必用头技“[illegible]”，惯例是炎属性的强力全体攻击。此后在发动头技“[illegible]咆哮”降低全体攻击力并附加混乱状态的次回合也会再次使用，圣骑士的属性盾依旧是破解的关键。当BOSS的HP低于75%和40%以下时，头部同样会发光出现“[illegible]”（HP=13000），次回合必定使用腕技“[illegible]”，效果为随机[illegible]次坏属性攻击并附加眩晕效果。在头部亮光状态下，



回合结束时自动触发的“炎の共鸣”与另外两条龙类似。其他招式还有：在1个回合内大幅提升物理属性攻击力的头技“火龙の猛攻”，斩属性攻击一列并附带腕封状态的腕技“ドラゴンクロー”，坏属性全体攻击并附带脚封状态的脚技“火龙の激震”。

BOSS的弱点是冰属性，对麻痹、中毒、盲目以及腕封的耐性都比较低。由于其会附加混乱状态，而巫医的结界每回合最多只能抵消1次，故建议在战前用饰品和料理提升混乱耐性，免得阵型的最后一人暴走。由于龙之心的HP较高，因此推荐给公主配一块“ファイアガード”魔石，以应对需要在一回合内开两次属性盾的不利局面。玛丽昂会冰属性追击技，建议再给巫医带一块“[illegible]”魔石，这样在强攻阶段就能以主角（[illegible]）剑士、[illegible]公主、巫医、[illegible]剑士[illegible]的连携技瞬间爆发伤害。特殊掉落素材需要以炎属性击倒，获胜后得到“世界树の剑”。

BOSS・ヘカトンケイル

HP=77000、攻 92、防 70

从正面接近BOSS在地图上就会被直接拍飞，需要先通过一只“冷狱の傍观者”，令其传送到（4B）区域，趁其后我方才可以悄悄靠近。对方的弱点是炎、雷属性，对中毒、混乱、腕封耐性较低。由于其行动遵循非常严格的规律，下面分别列出BOSS的招式表和行动规律表。每次改变行动规律时，对方都会发动“奈落からの恸哭”，务必提前用巫医的结界抵消，否则受到HP降低的Debuff的话，只能开圣骑士的FORCE BREAK技防御，并尽快以公主的“[illegible]”配合全体回血技能回复。BOSS的物理伤害极高，一定要保证我方全员处在防御强化状态，并降低其攻击力，令BOSS陷入腕封也可以有效地控制行动。特殊掉落素材需以坏属性攻击击倒，获胜后得到“日向之[illegible]”。



招式	部位	效果
奈落からの恸哭	头	对全体附加诅咒，5个回合内最大HP下降
グラインメイス	腕	近接坏属性列攻击，降低物理防御力
メガリスメテオ	腕	近接坏属性全体攻击
バインドスパイク	腕	近接坏属性列攻击，附加头封效果
百烈震	脚	锁定全体3～5次近接坏属性攻击，附加脚封效果，降低回避率

行动规律				
备注	回合1	回合2	回合3	回合4
开场后	奈落からの恸哭	グラインメイス	通常攻击	メガリスメテオ
HP低于70%	奈落からの恸哭	グラインメイス	バインドスパイク	メガリスメテオ
HP低于40%	奈落からの恸哭	バインドスパイク	百烈震	メガリスメテオ

追加迷宫攻略

禁忌ノ森26F

新增的五层迷宫连杂兵都强得过分，稍微大意就会有团灭的危险。擅用毒效果的“うごめく毒树”建议以火属性优先速杀，它临死的毒气能感染周围的敌人；皮糙肉厚的“モケ－レムベンベ”会蓄力攻击，弱点则是冰属性和睡眠效果；所有攻击都只能对其造成1～3点伤害的“古代ヤドカリ”其实HP只有12点，跟毒树一起出没的它往往会被毒死，想拿到特殊掉落品必须坚持以物理属性攻击击倒。穿过（4C–3,3）的大门后，前进没两步就会惊动两侧的FOE“アステリオス”，这里只要保持直行向南就不会被追上。

带着击倒27层BOSS后得到的“朽ちた剑”，踏上（3B–5,5）的传送阵就会被转移到本层东南。这里有很多迷雾区域，除了视野范围极其有限外，下屏幕也不会显示玩家当前的位置和周边地形。迷雾中出没的FOE“冷狱の傍观者”就是罪魁祸首，

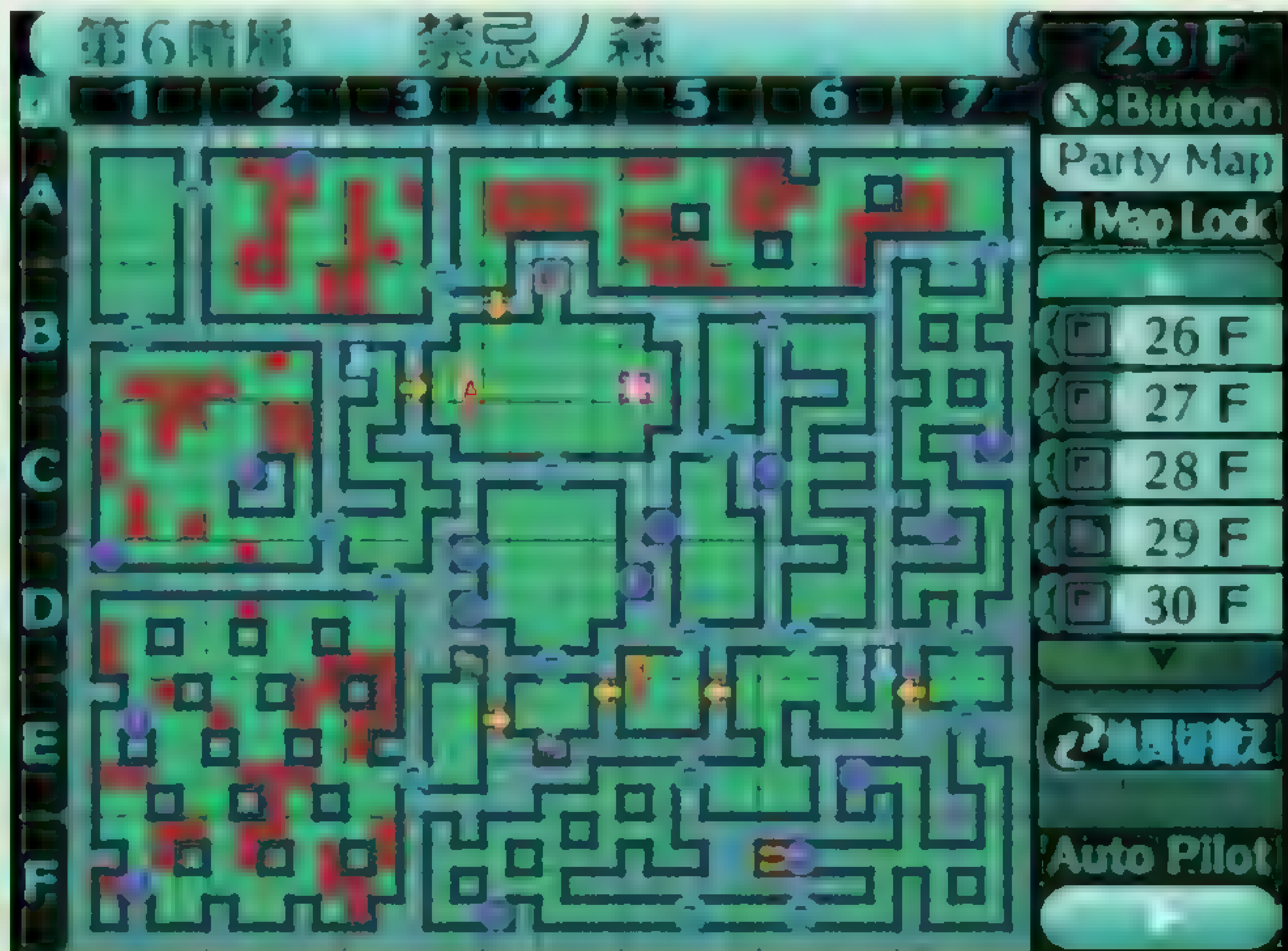
FOE·冷狱の傍观者

HP=4577、攻78、防60

在迷雾中徘徊着、不断逃跑的FOE，本身的实力很弱，但当其全身膨胀的次回合会用冰属性的大技“冰自爆”，威力大且发动后自己也会消亡，我方可以用圣骑士的属性盾来抵御。如果想拿到特殊掉落品，就得封印头部阻止自爆，或是用睡眠效果让它睡11个回合以上再击杀。此FOE即使自爆也会给玩家提供经验值和素材，而且只要切换楼层，包括阶梯快速移动，它就会复活，因此是不错的练级对象。

坐标	内容
3B–1,4	伐采点：水晶のツル、深森の枝材、光る木材、アマダイダイ
6D–5,5	伐采点：水晶のツル、深森の枝材、光る木材、禁忌の柚子
6F–1,2	宝箱：音の反响のグリモア

如果能将其击倒、阻止雾气释出，地图就会豁然开朗了。不过FOE会躲着玩家走，它们无法走到会造成伤害的荆棘上，利用地形将其逼到死角方能开战。



FOE・アステリオス

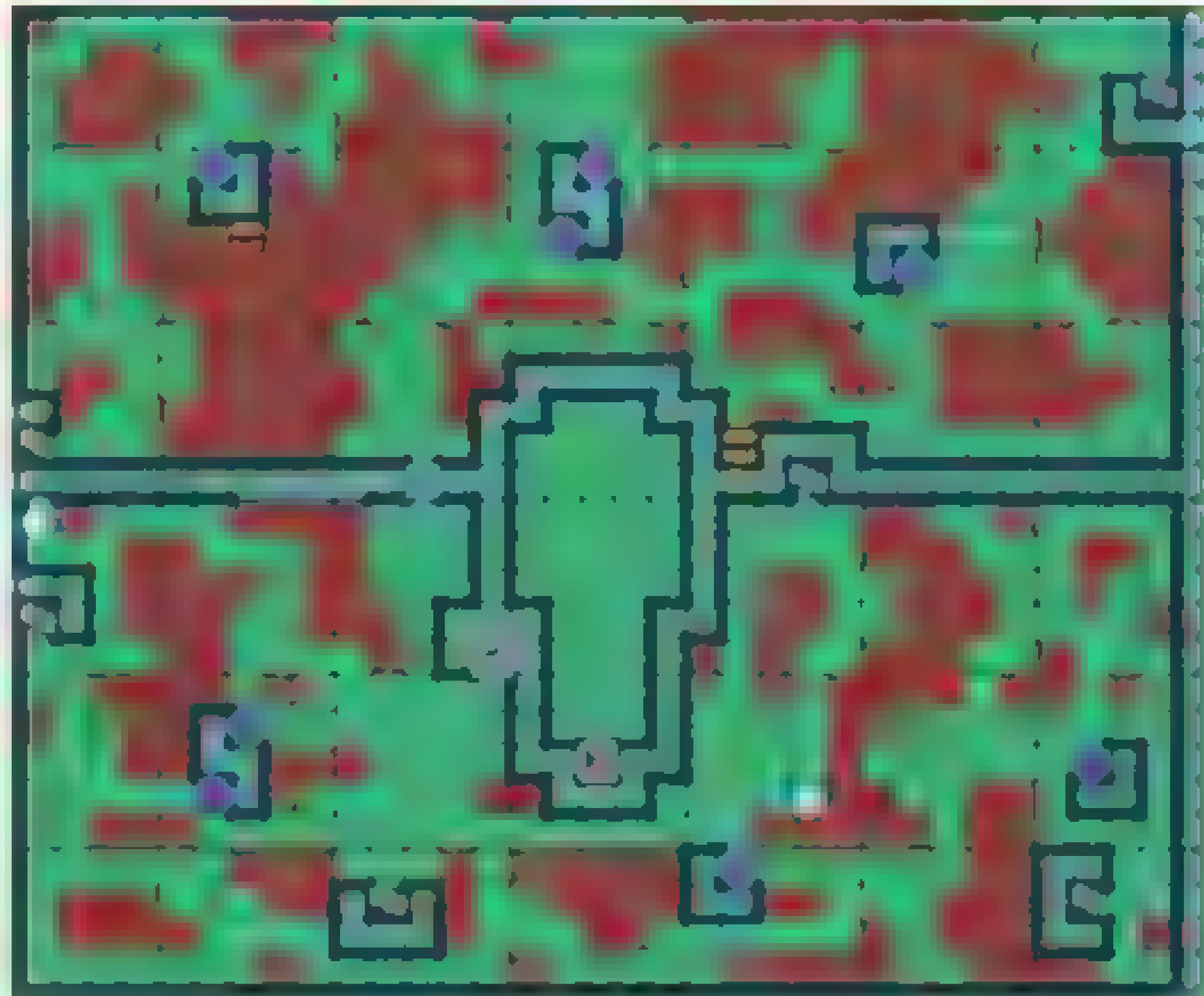
HP=25039、攻 85、防 65

由于中央的[illegible]FOE处在同一区域，一旦有[illegible]状态，开战后另外两只就会包围上来，建议还是挑落单的下手。它的招式有一定连携性，“[illegible]”是锁定全体的随机1～[illegible]次坏属性攻击，同时降低自己的物理防御力，次回合发动的“[illegible]”则为解除自身弱体效果，再以坏属性攻击我方全体，两招皆为腕技，因此腕封是战斗中的首要目标。一旦对方给自己追加[illegible]状态，不妨直接用“[illegible]”来替其解除，这样FOE也不会发动大威力全体攻击，我方也相对安全。除了头、冰属性弱点外，盲目和混乱效果也需善加利用。

禁忌ノ森27F

刚到 27 层只有中央的一小块区域可以探索，且走到（4D）区域就会被强制遣返，需要先去酒场接下并完成支线委托“啜れ、古なる血の杯”，之后再走到（4D）就能在翼人族的帮助下踏入北侧区域。行至（4C-3,3）调查选择“剣を引き抜く”，BOSS“ゴ－レム”便会从身后登场。获胜后方可从 26 层的传送阵绕到本层更广阔的区域展开探索，南半区、北半区各有 4 只“アステリオス”把守，该 FOE 是原地不动型，平时的视野长达 4 格，但在迷雾区域则会缩短为 1 格，因此故意不击破在北侧释放雾气的“冷狱の傍观者”，反倒更容易绕过或是各个击破。新增杂兵中要小心会全体反击技的仙人掌“ロ－ドサワロ”，会替同伴回血的“エリマキブラッド”建议针对冰属性弱点优先击杀。

坐标	内容
1D-2,1	采取点：アンブロシア、深森の花、玄奥の极实、花椰菜
2B-3,3	宝箱：慈悲の短刀
5C-2,4	宝箱：战功の角笛
5E-4,4	采取点：アンブロシア、深森の花、玄奥の极实、玉菜



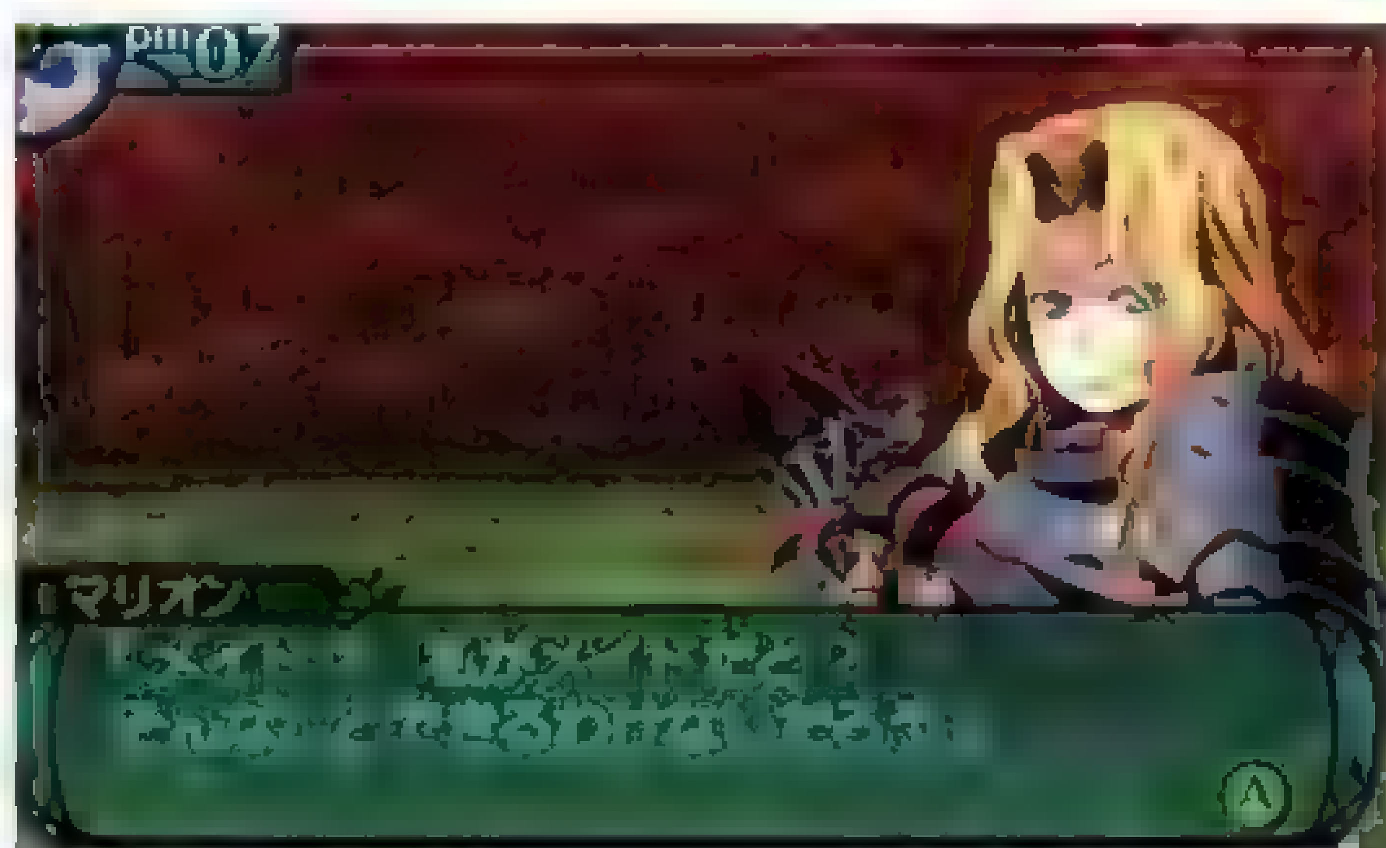
BOSS・ゴ－レム

HP=18000、攻 60、防 57

石巨人的体力降为[illegible]时必定发动一次“[illegible]”，效果为回复一半HP，故实际血量为[illegible]。BOSS的头部招式包括对全体附加盲目效果的“[illegible]”和[illegible]回合内自动回血的“[illegible]”，腕部的招式较为丰富，“[illegible]”在攻击全体的同时提升物理攻击力，“[illegible]”在[illegible]个回合内提升属性防御力，“[illegible]”是扩散效果的近接攻击，“[illegible]”则为锁定全体的随机[illegible]次近接攻击。由于对方的攻击皆为坏属性，建议用对应的饰品提升耐性，并食用提升[illegible]的料理。攻击时除了针对其属性防御力低下的特性外，组元和中毒亦能造成有效的伤害，睡眠和盲目则能起到不错的牵制效果。此战的一个重点是“[illegible]”，其持续回合数会随着使用的次数逐渐减少，但强化效果逐渐增强，如果玩家看到对方发动就条件反射地用“[illegible]”打消，那么BOSS后期自我强化后一招就能让我方团灭，因此建议用“防御の号令”等提升物防的技能扛着对方早期的强化效果打，这样威胁反倒更小。当然其他Buff还是要第一时间抵消掉，而且持久战对我方不利。特殊掉落素材需要在腕封状态下击倒，获胜后得到的“[illegible]剑”用于开启传送阵。

禁忌ノ森28F

本层地形非常复杂，主要在于有大量的传送阵，一旦踏错就得兜一个大圈子重头开始。具体转移关系请参看地图上的标注，黄色地板表示传送阵，英文则标明对应的传送目的地。FOE“三头飞南瓜”平时沿固定路线移动，且能穿过障碍物，其警觉性很高，如果实在绕不过索性就主动开战，它的特殊掉落物是“解剖用水溶液”的必须素材，因此免不了要与其多次冲突。杂兵中“ハイクローラー”在被击倒前会对全体附加三封效果，最好留到最后击杀；黑猩猩“ブラックネイル”的爪击带有诅咒效果，我方在强攻时很容易自受其害，推荐以4级中华料理“石化鸟と树海野菜の细切り炒め”来预防。



坐标	内容
2B-1,4	宝箱：四つ叶のクローバー
2D-1,2	采掘点：猫目石、绿玉髓、银星石、深树の笋
2D-1,4	采掘点：猫目石、绿玉髓、银星石、秋葱
7B-4,1	宝箱：料理大全 和の六章

FOE・三头飞南瓜

HP=18418、攻81、防65

南瓜头开场必用实技“[illegible]”展开无属性全体攻击并附加恐惧效果，已得先用“守防号令”或“巫术 结界”来抵御。FOE的通常攻击并不具有什么威胁性，但由于对方的物理属性耐性较高，不带属性的招式基本只能造成1点伤害，因此必须以炎、冰、雷作为主攻手段。而FOE的另一招绝技“吸收之[illegible]”可吸取一列的TP，容易导致战斗中后期我方TP见底，无法造成有效伤害，因此建议用“每回合回复TP”效果的料理辅助。特殊掉落物“毒之[illegible]南瓜”需要用毒伤害将其击倒。

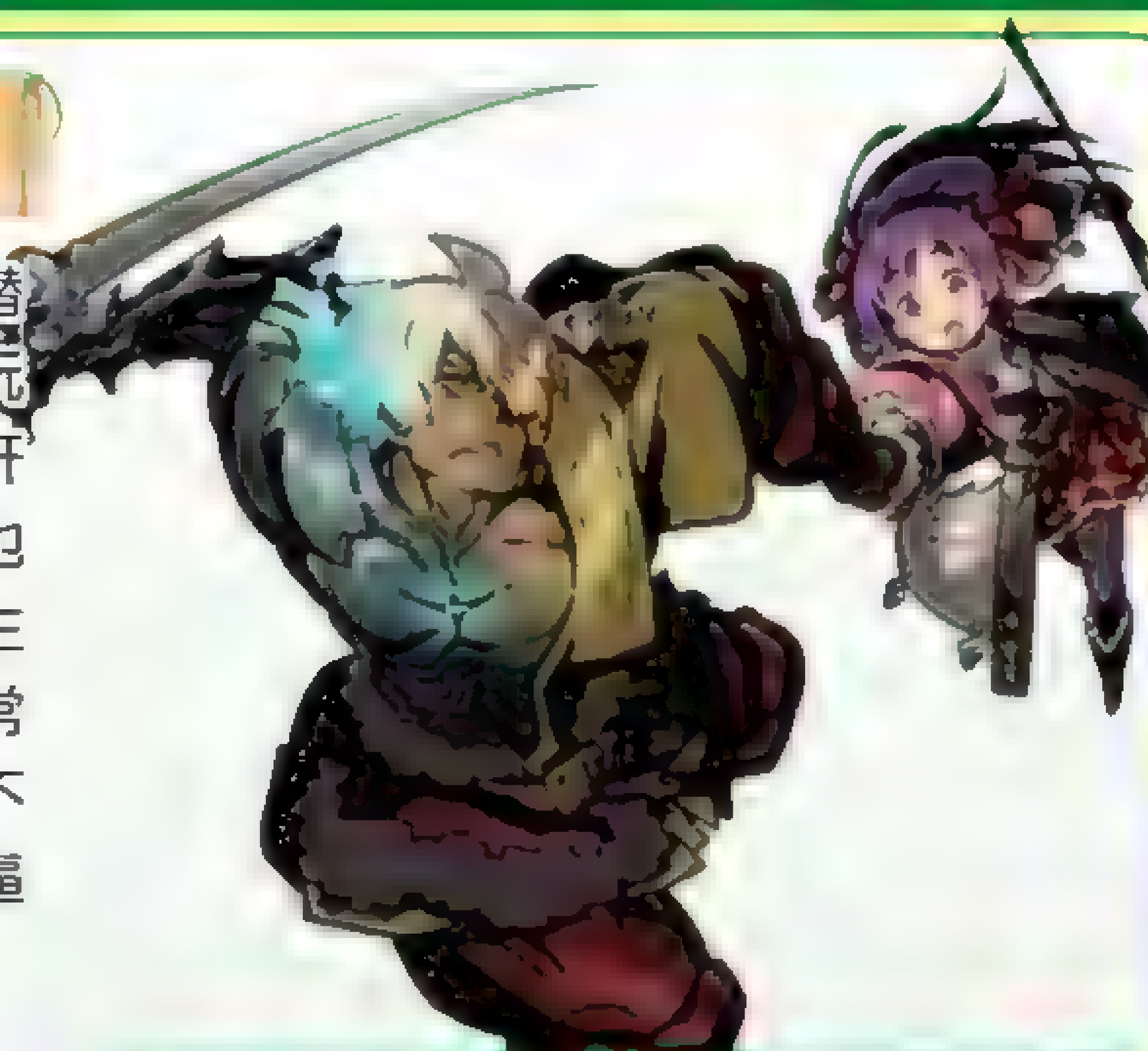


▲（3C-1,3）南侧的通道，需要受领支线委托“死の扉、先に待つものは”方能通过。

禁忌ノ森29F

新增的 FOE“超危险な花びら”是潜入地下的，在地图上不会直接显现，当玩家走到其身边1格的位置就会跳出来展开袭击；如果是迷雾区域，即使与其相邻也不会触发警觉——可以利用这点来发起主动进攻。本层同样充斥着传送阵，而且常常会把玩家直接传入迷雾区域，让人辨不清方向。但如果能把“冷狱の傍观者”逼到传送阵上，就可以令迷雾的区域改变，从而绕过潜伏着的“超危险な花びら”。杂兵中需要注意的是会造成麻痹和混乱状态的“モスロード”，以及突击带即死效果的“トリプルホーン”。

坐标	内容
3A-3,4	采取点：アンブロシア、深森の花、玄奥の极实、花椰菜
3F-2,1	伐采点：水晶のツル、深森の枝材、光る木材、禁忌の柚子
5B-5,2	宝箱：リインカーネートのグリモア
5E-2,2	宝箱：料理大全 洋の六章
7B-4,5	宝箱：圣なる赠り物
7E-2,2	采掘点：猫目石、绿玉髓、银星石、秋葱



FOE・超危险な花びら

HP=28177、攻 82、防 71

植物系敌人弱火属性不用多说，[illegible]实力一般。两招分别是对全体附加睡眠和[illegible]状态的头技“[illegible]花粉”，以及腕技“[illegible]”，近接斩属性全体攻击。它在第1回合和3的倍数回合都必定放招“[illegible]花粉”，因此要用巫医的预防技，顺利封印头部也能避免战局陷入不利。[illegible]其发动全体攻击的频率会提高，不过威力有限，成功对其附加盲目状态也可以保证我方队员的安全。



禁忌ノ森30F

最后一层路程较长，在开门后有很高的几率遇敌，即使用遇敌率0%的料理也无法避免。其中有一种名为“ディノゲータ～”（HP=31243）的新敌人非常强力，实力堪比FOE，封印头部可以限制其攻势，不过对我方全体附加三封状态的“じゃれる”靠封印是阻止不了的，只能用“巫术：结界”预防，战斗中切勿大意。绕到地图东侧就要迎战最强的隐藏BOSS“始原の幼子”！

坐标	内容
1C–2,3	宝箱：解剖用水溶液
1E–5,5	采掘点：水晶のツル、深森の枝材、光る木材、深树の筍
1F–2,1	采取点：アンブロシア、深森の花、玄奥の极实、玉菜
2C–4,5	宝箱：ネクタルⅡ
2E–4,3	宝箱：アムリタⅡ
2F–1,2	伐采点：猫目石、绿玉髓、银星石、秋葱





▲踏上（3F–5,4）的传送阵，有一定几率会被误送到（4C–1,3），这样才有机会进入（1C）区域。

BOSS・始原の幼子



“始原の幼子”与系列以往的最强隐藏BOSS一样，行动有一定的规律可循，下面先给出全部的招式一览。它对所有属性皆为弱点，中毒、盲目、腕封、脚封耐性较低，但其他封印或异常状态无效，因此不要妄想以头封限制BOSS。

招式	部位	效果
踊り狂え	腕	对全体附加诅咒、混乱、中毒、盲目效果
力を见よ	腕	锁定全体3～5次近接坏属性攻击，附带随机异常状态
我の怒り	头	锁定全体3～5次炎属性攻击，附带三封效果
我の悲しみ	头	锁定全体3～5次冰属性攻击，附带三封效果
我の慈悲	头	锁定全体3～5次雷属性攻击，附带三封效果

招式	部位	效果
我は软弱を嫌う	腕	贯通效果的近接斩属性攻击，降低物理、属性防御力
汝、力を捧げよ	腕	扩散效果的近接坏属性攻击，降低物理、属性攻击力
崇高なる休息	—	回复自身 HP
全てを解き放つ光	头	解除我方全员强化、弱化状态
灭ぼす风	—	无属性单体攻击
黄昏を见よ	—	我方全员 FORCE 槽清空，FORCE BOOST 状态解除
去れ、永久に	—	锁定全体随机 10 次必中的无属性攻击（始原の萌芽在场会增加为 15 次，且威力提升）
我に触れるな	—	回合结束前对攻击展开反击
阳はまた升る	—	我方全员 FORCE 槽积蓄 100，FORCE BREAK 状态恢复
孤独は尊ぶ	脚	近接突属性全体攻击（我方战斗不能的队员越多，威力越小）
开放、そして力	头	解除自身弱化状态，5 回合内提升物理、属性攻防
我の领域	—	3 个回合内，回合结束时发动全体无属性攻击，但封印、异常状态耐性下降（使用次数越多、威力越大）

行动规律

随着体力的减少，BOSS 会召唤“始原の萌芽”（HP=10000），判断行动规律变化的标准也是 HP 剩余量以及“芽”是否被破坏。有 A、B、C 分支的表示 BOSS 会从三种规律中选择其一，这种行动不确定的回合也是最危险的。



行动规律 I（HP 剩余 76% 以上）

回合	行动
1	踊り狂え
2	力を见よ
3	我の怒り；我の悲しみ；我の慈悲（初次随机，然后按从左到右的顺序）
4	我は软弱を嫌う；汝、力を捧げよ（两招随机）
5	力を见よ

行动规律 II（HP 剩余 75% 以下）

回合	行动
1	崇高なる休息；全てを解き放つ光（回合结束时）
2	灭ぼす风
3	灭ぼす风；黄昏を见よ（回合结束时）
4	去れ、永久に（直到芽被破坏持续使用）

行动规律 III（第一次召唤的芽被破坏）

回合	行动 A	行动 B
1	我に触れるな；阳はまた升る（回合结束时）	
2	灭ぼす风	力を见よ
3	我の怒り	灭ぼす风
4	力を见よ	我の悲しみ
5	我の慈悲；黄昏を见よ（回合结束时）	

行动规律 IV（HP 剩余 50% 以下）

回合	行动
1	崇高なる休息；全てを解き放つ光（回合结束时）
2	灭ぼす风
3	孤独は尊ぶ；黄昏を见よ（回合结束时）
4	去れ、永久に（直到芽被破坏持续使用）

行动规律 V（第二次召唤的芽被破坏）

回合	行动 A	行动 B
1	我に触れるな；开放、そして力（回合结束时）	
2	踊り狂え	我の怒り
3	我の悲しみ	力を见よ
4	我の慈悲	
5	我は软弱を嫌う；汝、力を捧げよ（两招随机）	
6	灭ぼす风	
7	孤独は尊ぶ	
8	阳はまた升る	

行动规律 VI（第三次召唤出芽）

回合	行动
1	崇高なる休息；我の领域（回合结束时）
2	踊り狂え
3	我の怒り；我の悲しみ；我の慈悲（三招随机）
4	力を见よ；孤独は尊ぶ（两招随机）
5	灭ぼす风；黄昏を见よ（回合结束时）
6	去れ、永久に（直到芽被破坏持续使用）；阳はまた升る（回合结束时）



行动规律Ⅵ【第三次召唤的芽被破坏】			
回合	行动 A	行动 B	行动 C
1	我に触れるな；开放、そして力（回合结束时）		
2	我は软弱を嫌う；汝、力を捧げよ（两招随机）		
3	我の怒り；我の领域（回合结束时）	我の悲しみ；我の领域（回合结束时）	我の慈悲；我の领域（回合结束时）
4	踊り狂え；力を见よ（两招随机）		
5	我の悲しみ	我の慈悲	我の怒り
6	灭ぼす风；孤独は尊ぶ（两招随机）		
7	我の慈悲；我の领域（回合结束时）	我の怒り；我の领域（回合结束时）	我の悲しみ；我の领域（回合结束时）
8	踊り狂え；力を见よ（步骤 4 未发动的招式）		
9	灭ぼす风；孤独は尊ぶ（步骤 6 未发动的招式）		
10	去れ、永久に；我の领域（回合结束时）		
11	去れ、永久に		
12	去れ、永久に；我の领域（回合结束时）		

速攻战术

由于持久战对于玩家而言非常不利，下面介绍一个基于故事模式队伍构成的速攻打法。首先フラヴィオ需转职成吟游诗人（バード），其他角色职业不变，以 99 级未修行的数据为准。主角的装备如下——武器·杖：ケリケイオン（ワイバーン特殊掉落）；铠甲：アミアントウスメイル（烈焰熔岩兽·大特殊掉落）；头盔：エ－ギルの兜（ラクライウサギ特殊掉落）；饰品：英知のピアス（白银の铳兵掉落）。



出征前还需用 5 级的洋食料理“スト－ンガレット”把主角的 TEC 升至 88 以上。技能和魔石装备如下表。

角色	技能（等级）	魔石（等级）
主角	フレイムセイバ－（10）、マインドシャット（10）、属性攻击ブ－スト（10）	巫剑マスタリ－（10）、フレイムセイバ－（10）、零距离射击（10）、先の先（10）
アリアンナ	ファイアサ－クル（10）、攻击の号令（10）、予防の号令（1）	ファイアサ－クル（10）
フラヴィオ	火幕の幻想曲（10）、火剧の序曲（10）	火剧の序曲（10）
クロエ	巫剑マスタリ－（10）、巫术：鬼力化（10）	ファイアサ－クル（10）
ベルトラン	—	ファイアサ－クル（10）

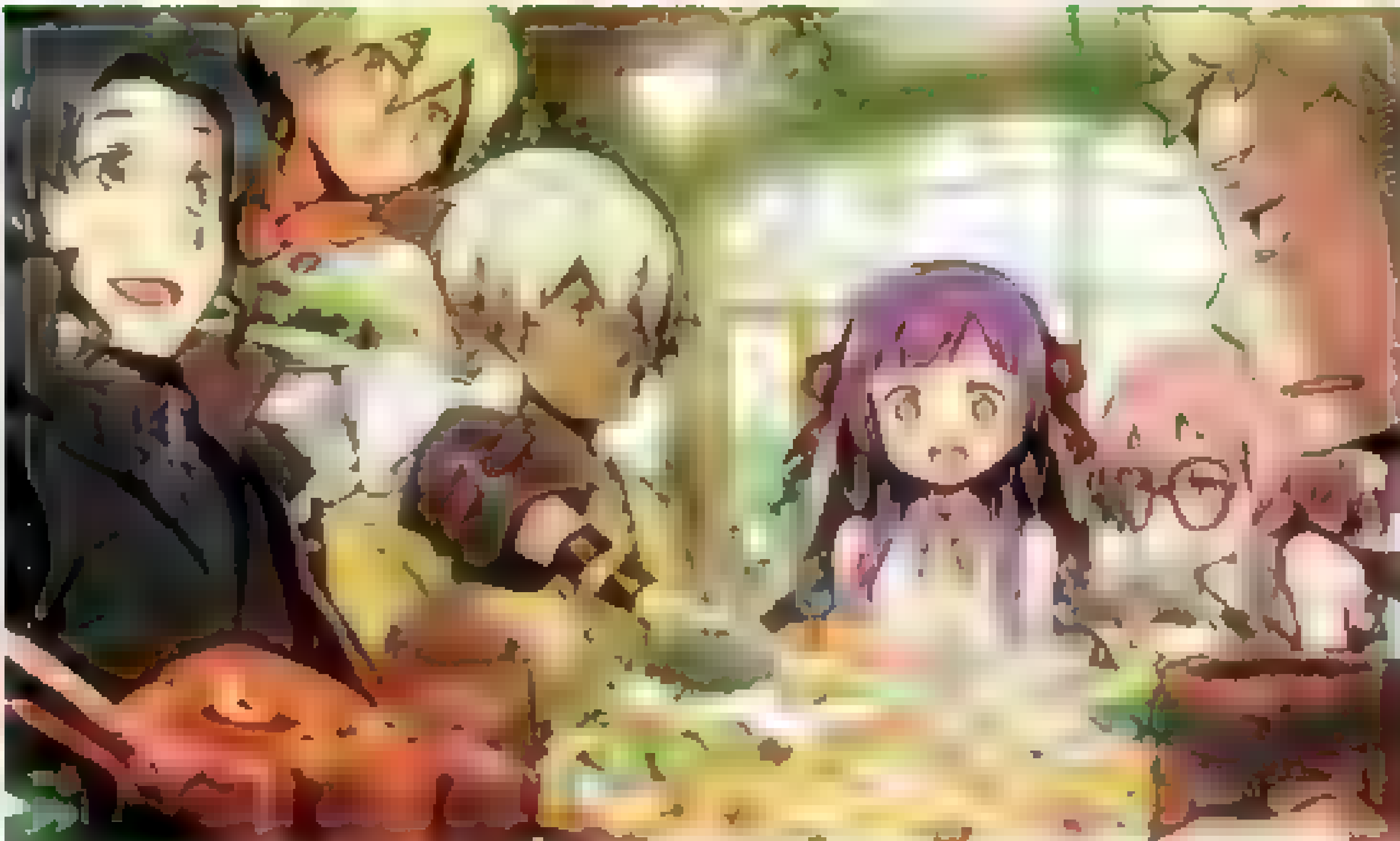
如果魔石的等级达不到上述要求，可以再给负责主攻的主角装备“属性攻击ブ－スト”魔石，或是让下表行动为“随意”的角色对 BOSS 施加弱化效果等予以弥补。战斗中按部就班采用以下行动，可以稳定地在 3 个回合内就击杀“始原の幼子”！



行动	主角	アリアンナ	フラヴィオ	クロエ	ベルトラン
第 1 回合	マインドシャット	FORCE BOOST+予防の号令	火幕の幻想曲	随意	随意
第 2 回合	FORCE BOOST+アクセラレ－ト	攻击の号令	火剧の序曲（对主角）	巫术：鬼力化（对主角）	FORCE BOOST+完全防御
第 3 回合	零距离射击＋ファイアウエイブ＋アカシックノヴァ	ファイアサ－クル	FORCE BOOST+最终决战の军歌	ファイアサ－クル	ファイアサ－クル

全料理一览

最后给出本作中所有料理的资料，菜谱的获得方法请参看上辑攻略。特殊类料理中，“世界树の新芽茶”、“世界树の双叶茶”、“世界树の四つ叶茶”都具有极高的实用价值，但是金色 FOE 的出现几率较低，建议有需要的玩家直接购买 DLC“冒险者に捧ぐ”系列的 3 个任务（每个 250 日元），这样就能拥有充足的食材了。



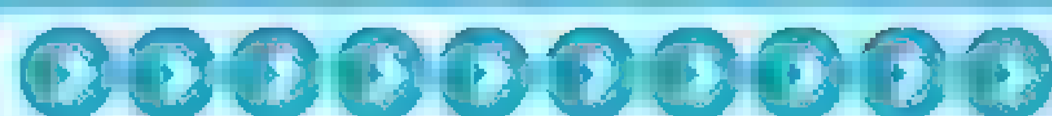
料理种类	料理名称	所需食材	料理效果	价格
洋食 Lv1	エスカルト焼シトロンソース添え	笼ったマイマイ ×1、シトロン ×2	食材入手数 2 倍	77
洋食 Lv1	ハイラガーコーヒー	黑麦 ×3、シュガービート ×1	每移动 10 步 HP 回复 15%	74
洋食 Lv1	クルミ入りライ麦パン	黑麦 ×5、オニグルミ ×2、树海岩盐 ×3	TP 最大值上升 30%	90
洋食 Lv1	シカ肉のステーキ	鹿肉 ×4、古迹のアスパラ ×2	回合结束时 HP 回复 5%	99
和食 Lv1	アゲハの姿佃煮	动かない毒アゲハ ×1、シュガービート ×4	给敌人的毒伤害 2 倍	77
和食 Lv1	枭の软骨からあげ	枭の软骨 ×4、树海岩盐 ×2	1 个回合内武器附加雷属性	81
和食 Lv1	くるみ羊羹	オニグルミ ×4、シュガービート ×3	魔石机会的发生率 1.5 倍	83
和食 Lv1	鹿肉と树海野菜のすき锅	鹿肉 ×3、玉になった巨花 ×1、古迹のアスパラ ×3	1 个回合内行动速度 2 倍	105
中华 Lv1	球兽肉とアスパラの中华炒め	丸まった球兽 ×1、古迹のアスパラ ×5	异常状态、封印自然回复率上升	73
中华 Lv1	软骨扬げのシトロン馅かけ丼	枭の软骨 ×4、シトロン ×1	毒耐性大幅上升	78
中华 Lv1	シカ肉のタタキ风	鹿肉 ×4、树海岩盐 ×2、シトロン ×2	3 个回合内免疫封印 1 次	97
中华 Lv1	黑茶	玉になった巨花 ×1、シュガービート ×2	盲目耐性大幅上升	81
洋食 Lv2	かみつきのサンドイッチ	かみつき草の丸头 ×1、强韧なもも肉 ×4	采集时获得的采集物增加	95
洋食 Lv2	旬の秋野菜ポトフ	绯芋 ×4、巨猪の太い腿 ×3	每移动 10 步 FORCE 槽上升 10	105
洋食 Lv2	パーシモンプティング	甘红柿 ×3、液状の赤ゼラチン ×2、ドラゴンフルーツ ×2	稀少个体出现率 3 倍	124
洋食 Lv2	ジビエカレーライス	幻鹿の肩肉 ×3、绯芋 ×3、根唐辛子 ×1	HP 最大值上升 20%	137
和食 Lv2	怪しい石焼き锅	怪しい石 ×1、强韧なモモ肉 ×4	强化道具的效果范围变为一列	113
和食 Lv2	巨猪の豚汁	巨猪の太い腿 ×4、リーキ ×3	1 个回合内武器附加冰属性	144
和食 Lv2	鬼いが栗の茶巾绞り	鬼いが栗 ×4、绯芋 ×4	ACTIVE 魔石机会的发生率上升 40%	119
和食 Lv2	红叶狩り串团子	液状の赤ゼラチン ×2、小大豆 ×2、ドラゴンフルーツ ×2	给敌人的诅咒伤害 3 倍	137
中华 Lv2	麻辣狱火锅	よく燃える心材 ×2、幻鹿の肩肉 ×5、根唐辛子 ×1	异常状态的伤害减轻 50%	135
中华 Lv2	鸡唐扬げの甘酢馅かけ	强韧なもも肉 ×4、リーキ ×2	3 个回合内免疫异常状态 1 次	106
中华 Lv2	栗月饼	鬼いが栗 ×2、小大豆 ×4、绯芋 ×2	脚封耐性大幅上升	130
中华 Lv2	火龙果杏仁	ドラゴンフルーツ ×2、甘红柿 ×3	麻痹耐性大幅上升	124

料理种类	料理名称	所需食材	料理效果	价格
洋食 Lv3	发酵怪鱼パニーノ	巨眼の泪 ×1、タルホコムギ ×3、淡水鱼の赤白身 ×3	战后取得的经验值增加 20%	222
洋食 Lv3	野牛ステーキのリンゴソース添え	柔らか野牛ロース ×4、煌リンゴ ×1	战斗不会先制或被偷袭（特殊情况除外）	160
洋食 Lv3	カニクリームコロッケ	身の詰まった甲罗 ×2、タルホコムギ ×3、清廉な雪解け水 ×2	全员 LUC+10	203
洋食 Lv3	树海パエリア	怪马のヒレ肉 ×3、身の詰まった甲罗 ×1、ペコロス ×1	回合结束时 TP 回复 2%	186
和食 Lv3	东国の传统兜焼き	フィッシュヘッド ×1、立花ダイコン ×1	攻击沉睡中的敌人时，75% 几率不会令其惊醒	152
和食 Lv3	雪鸟卵の热々おでん	雪鸟の卵 ×2、淡水鱼の赤白身 ×4、立花ダイコン ×1	1 个回合内武器附加炎属性	183
和食 Lv3	カニの树海茶渍け	身の詰まった甲罗 ×1、清廉な雪解け水 ×3、树海茶叶 ×1	ENEMY 魔石机会的发生率上升 40%	210
和食 Lv3	林檎と抹茶のかき冰	溶けない雪の块 ×3、煌リンゴ ×2、树海茶叶 ×1	盲目状态的敌人命中率大幅下降	190
中华 Lv3	リンゴ入り爱玉子风ブルーゼリー	ひんやりゼラチン ×1、煌リンゴ ×4、溶けない雪の块 ×3	解除单体封印、异常状态的道具效果范围变为一列	219
中华 Lv3	野牛肉拉面	柔らか野牛ロース ×4、清廉な雪解け水 ×3、タルホコムギ ×5	自身处在封印或异常状态时 HP 回复 25%	179
中华 Lv3	马肉中华包子	怪马のヒレ肉 ×5、ペコロス ×2	睡眠耐性大幅上升	164
中华 Lv3	雪鸟の蟹玉	雪鸟の卵 ×4、身の詰まった甲罗 ×3	腕封耐性大幅上升	169
洋食 Lv4	サソリのグリーンパスタ	死蝎の左右の铗 ×1、ウグイスナ ×3、恐鸟の卵 ×3	逃走成功率上升 10%	243
洋食 Lv4	ハチミツジャーマンポテト	大樱芋 ×2、军队バチ蜜 ×5	全员 AGI+10	205
洋食 Lv4	ももステーキの樱莓ジャム添え	コカトリスのモモ ×5、まんまる巨莓 ×2、树海樱花弁 ×2	全员 VIT+10	247
洋食 Lv4	サイ肉のとろとろシチュー	サイの强韧な肩肉 ×3、大樱芋 ×3、あひるナッツ ×2	道具掉落率 1.15 倍	292
和食 Lv4	亀の甲罗焼肉	钢亀の甲罗 ×1、サイの强韧な肩肉 ×4、ライチョウのむね ×3	麻痹状态的敌人 99% 的几率无法行动	243
和食 Lv4	大莓大福	まんまる巨莓 ×3、军队バチ蜜 ×3	攻击道具的伤害 3 倍	216
和食 Lv4	树海樱茶	树海樱花弁 ×1、军队バチ蜜 ×2	PASSIVE 魔石机会的发生率上升 40%	213
和食 Lv4	石化鸟の肉じゃが	コカトリスのモモ ×4、大樱芋 ×4、サヤエンドウ ×2	魔石附加效果的附着率 2 倍	235
中华 Lv4	蜘蛛の姿扬げ	蜘蛛の骸 ×1、あひるナッツ ×2	3 个回合内受到致命伤害时能以 HP=1 的状态存活 1 次	202
中华 Lv4	树海鸟の雷炒饭	ライチョウのむね ×2、恐鸟の卵 ×3	自身处在封印或异常状态时 TP 回复 5%	207
中华 Lv4	森林サイ角煮	サイの强韧な肩肉 ×4、ウグイスナ ×2、军队バチ蜜 ×2	混乱耐性大幅上升	243
中华 Lv4	石化鸟と树海野菜の细切り炒め	コカトリスのもも ×3、ウグイスナ ×2、サヤエンドウ ×2	诅咒耐性大幅上升	226
洋食 Lv5	祸々しいアスピック	紫光のゼラチン ×1、黑翼のハト胸 ×3、精制水 ×3	每移动 10 步 TP 回复 2%	386
洋食 Lv5	3 种食べ比べハンバーグ	黑翼のハト胸 ×3、铠龙の柔らか肉 ×3、宝石蜥蜴の腹肉 ×3	回合结束时 HP 回复 3%、TP 回复 1%	333
洋食 Lv5	タルタルステーキ	脂の乘った樱肉 ×4、云海山鸟の卵 ×2	全员 STR+10	329
洋食 Lv5	ストーンガレット	柔らかい床 ×2、云海山鸟の卵 ×3、人型植物の青菜 ×1	全员 TEC+10	336
和食 Lv5	特性大釜の铠龙炊き込みご饭	空になった胴体 ×1、铠龙の柔らか肉 ×5、崩れた壁材 ×3	生成魔石的技能等级极端化（7% 几率等级极高、79% 几率等级极低）	329

料理种类	料理名称	所需食材	料理效果	价格
和食 Lv5	樱肉のしゃぶしゃぶ	脂の乗った樱肉 ×4、精制水 ×4、崩れた壁材 ×2	不会出现稀少个体	320
和食 Lv5	云海山鸟の茶碗蒸し	云海山鸟の卵 ×2、岩茸 ×4、黑翼のハト胸 ×2	生成魔石的技能等级提高少许	301
和食 Lv5	宝石煮こごりのツバメの巢入り	皇帝ツバメの巢 ×4、宝石蜥蜴の腹肉 ×3	道具附加异常状态或封印的成功率 3 倍	268
中华 Lv5	ノヅチ丸ごとスープ	ノヅチの太い胴体 ×1、精制水 ×1、人型植物の青菜 ×5	自身处在封印或异常状态时，最迟 3 个回合后自动解除	329
中华 Lv5	皇帝ツバメの巢と岩茸の幻スープ	皇帝ツバメの巢 ×3、岩茸 ×3	自身处在封印或异常状态时 FORCE 槽上升 20	264
中华 Lv5	宝龙包	宝石蜥蜴の腹肉 ×4、岩茸 ×2、人型植物の青菜 ×2	头封耐性大幅上升	338
中华 Lv5	きょうか鸡	黑翼のハト胸 ×3、柔らかい床 ×2	恐慌耐性大幅上升	273
洋食 Lv6	大芋虫のキャセロール	丸まった芋虫 ×1、肉厚の伞 ×1、花椰菜 ×3	Game Over 时 Retry 次数 +1	430
洋食 Lv6	オレンジソースの怪兽ステーキ	怪兽のシンタマ ×5、アマダイダイ ×1、禁忌の柚子 ×1	全员全能力值 +5	441
洋食 Lv6	タケノコが入ったサルマーレ	玉菜 ×2、白蜥蜴のもも肉 ×4、深树の笋 ×2	通常攻击时，HP 回复造成伤害的 5%	450
洋食 Lv6	パンプキンパイ	カボチャの青头 ×1、树液の染みた腹部 ×1	TP 回复受到伤害的 3%	421
和食 Lv6	古代ヤドカリの姿造り	闭じ笼った壳 ×1、禁忌の柚子 ×1	使用单体攻击的道具时不会消耗个数	368
和食 Lv6	黑兽のお吸い物	黑兽の腕肉 ×3、深树の笋 ×3、禁忌の柚子 ×2	魔石 FEVER 的发生率与持续率 2 倍	444
和食 Lv6	力士秘传のちゃんこ风锅	怪兽のシンタマ ×5、玉菜 ×2、秋葱 ×1	生成魔石的技能等级 +2	440
和食 Lv6	东国传来の煮しめ	肉厚の伞 ×1、树液の染みた腹部 ×1、カボチャの青头 ×1	接触 FOE 时发动先制攻击	450
中华 Lv6	危险な花茶	危险なつぼみ ×1、アマダイダイ ×2	敌人处在封印或异常状态时，3 个回合内不会自动解除	450
中华 Lv6	シュウマイ	黑兽の腕肉 ×4、肉厚の伞 ×2、深树の笋 ×2	石化耐性大幅上升	421
中华 Lv6	树海特选の回锅肉	怪兽のシンタマ ×4、玉菜 ×2、花椰菜 ×2	回合结束时，战斗不能的角色有 5% 的几率自动复活	434
中华 Lv6	蜥蜴肉の蜜汁火方	白蜥蜴のもも肉 ×5、树液の染みた腹部 ×1、秋葱 ×1	即死耐性大幅上升	444
特殊	世界树の新芽茶	柔らかい新芽 ×1	下次返回城镇前，素材掉落率、采集入手数大幅上升	—
特殊	世界树の双叶茶	纤细な双叶 ×1	下次返回城镇前，PREMIUM 魔石机会的发生率大幅上升	—
特殊	世界树の四つ叶茶	力强い四つ叶 ×1	下次返回城镇前，在冒险者公会待机的角色可以获得经验值，队伍全员经验值 3 倍	—
特殊	宫廷传统のオートキュイジーヌ	雷龙のさえずり ×7	下次返回城镇前，战斗结束后有 10% 几率令 BREAK 状态的 FORCE 槽恢复	—
特殊	东国家庭の味おせち料理	冰龙のシロデモノ ×7	下次返回城镇前，遇敌率 0%	—
特殊	皇帝御用达の满汉全席	火龙の尾の身 ×7	下次返回城镇前，战斗中全灭后能自动复活 1 次	—



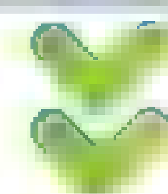
DOWNLOAD



网罗热门游戏的 DLC 情报

3DS





◆ ACT ◆ Capcom ◆ 日版 ◆ 2014 年 10 月 11 日

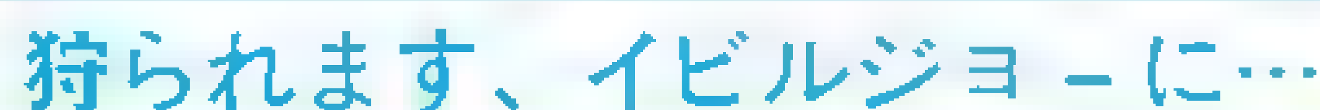
下载任务

冰の稀圣

更新日期：2015 年 1 月 16 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 3
地点	塔の顶
主任务条件	狩猎 1 只麒麟亚种
副任务条件	破坏麒麟亚种的角
参加条件	G ★ 3 许可证
契约金额	2300z
主任务报酬金额	22200z
副任务报酬金额	3900z
时间限制	50 分钟

任务解说



更新日期：2015 年 1 月 23 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 3
地点	天空山
主任务条件	狩猎 1 只恐暴龙
副任务条件	破坏恐暴龙的头部
参加条件	G ★ 3 许可证
契约金额	2600z
主任务报酬金额	25200z
副任务报酬金额	3900z
时间限制	50 分钟

任务解说



更新日期：2015 年 1 月 23 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 3
地点	旧砂漠（昼）
主任务条件	狩猎 1 只金狮子
副任务条件	切断金狮子的尾巴

参加条件	G★3 许可证
契约金额	2100z
主任务报酬金额	21000z
副任务报酬金额	3900z
时间限制	50 分钟

任务解说

[illegible]



どうぶつの森・つり大会开催!

更新日期：2015 年 1 月 23 日

任务类型	采取
任务等级	G★1
地点	旧砂漠（昼）
主任务条件	交纳 1 个カジキ
副任务条件	交纳 5 个オオクワガタ
参加条件	HR4 以上，不能携带子弹、瓶子以外的道具
契约金额	600z
主任务报酬金额	6000z
副任务报酬金额	5000z
时间限制	50 分钟

任务解说

[illegible]

ダイショウ? ダイミョウ?

更新日期：2015 年 1 月 30 日

任务类型	狩猎
任务等级	G★1
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 3 只紫盾蟹
副任务条件	–
参加条件	G★1 许可证
契约金额	1500z
主任务报酬金额	14400z
副任务报酬金额	–
时间限制	50 分钟

任务解说

[illegible]

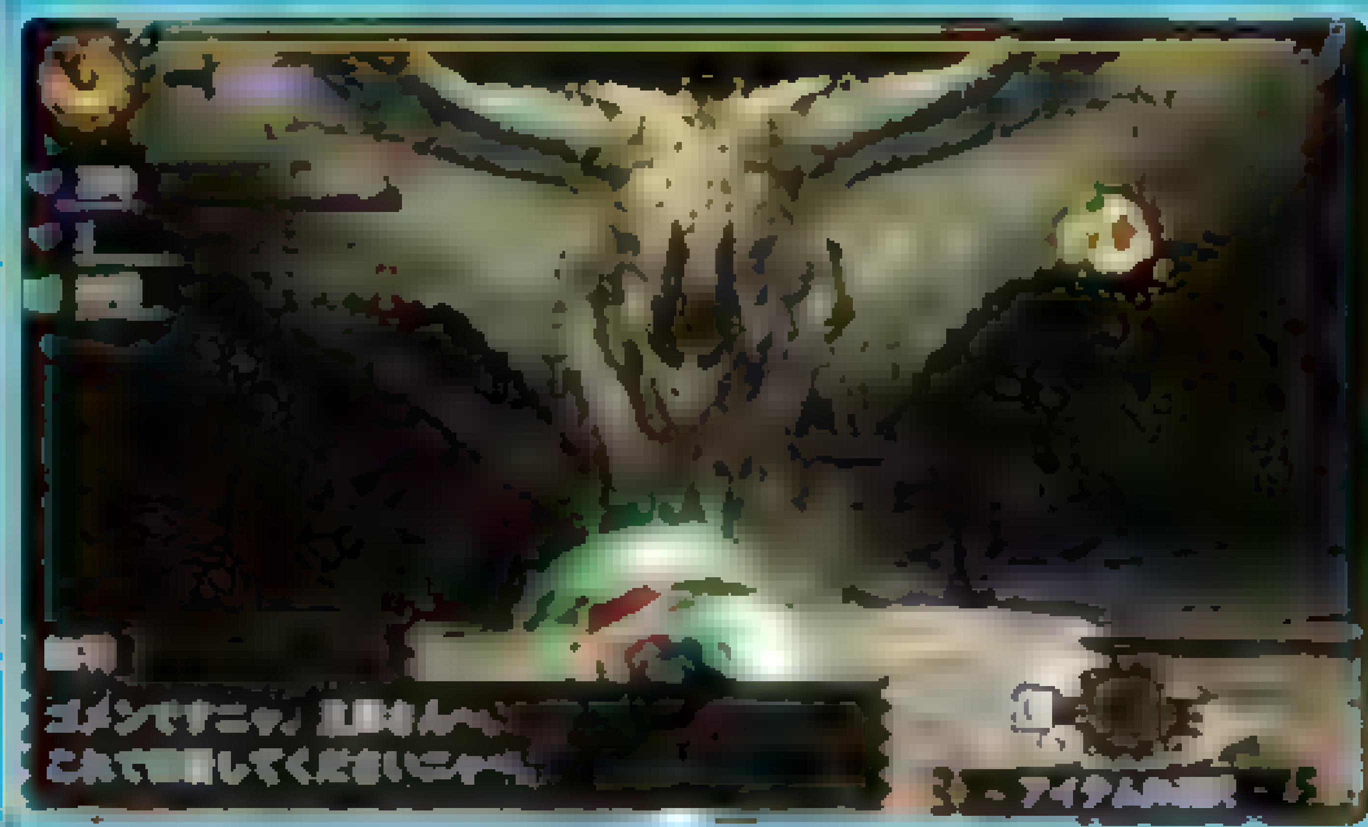
ファミ通・特别取材、天回龙

更新日期：2015 年 1 月 30 日

任务类型	讨伐
任务等级	G★3
地点	禁足地
主任务条件	狩猎 1 只天回龙
副任务条件	破坏天回龙的翼脚
参加条件	G★3 许可证
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21900z
副任务报酬金额	3900z
时间限制	50 分钟

任务解说

[illegible]





“游剧场”，顾名思义，宗旨就是为各位读者带来精彩的游戏相关衍生小说，让大家能够从另一方面领略游戏的魅力。作为栏目的第一期，本辑为大家带来的是初代《枪弹辩驳》的短篇小说，希望大家喜欢。（哎，你说上辑的小说是放在“游戏文化频道”的？请不要在意细节。）

《枪弹辩驳》小说——超高中级的礼物

译 白菜

傍晚，我打开教室的门，然而谁也不在里面。

这所私立希望峰学园的学生们，尽是拥有各种“超高中级”才能的天才。早上我还跟大家在这里聊天，但是现在已经没有上课这回事了，想必这个时候大家都去磨练各自的才能了吧。

“哈……”

不由得叹了一口气，而这也让教室里的彻骨寒气更加渗人心肺。

受上天眷顾之人才得以拥有的才能。而能够磨练这种才能的大家也真让人羡慕，因为我的能力是没法自发磨练的。

“超高中级的幸运儿”——苗木诚，也就是我。

虽说能进入这所希望峰学园就读也算是“幸运”了。但我想要的并非这种只能顾及自己一个人的能力，而是那种能够帮助他人、为他人带来勇气的——那一类的能力。

就在我看着空空如也的手掌，然后像要抓住什么东西般、将其握紧的瞬间。

就在那一瞬间。

“咔嗒”一声响起，吓得我不由得挺直了背脊。

流着冷汗的我小心翼翼地环视着教室。然后发现教室中央的座位下方，一头乌黑亮丽的长发冉冉升起。

——谁、谁啊！？

我在大惊之下几乎就要拔腿逃窜，但看见黑发上熟悉的发夹，不由得收回了刚想迈出的脚。

“是……舞园吗？”

“啊，苗木君。”

从课桌下方与我视线相交的，是同班同学舞园沙耶香。

看来她是在课桌下面找什么东西。不过身为“超高中级的偶像”的她，现在则是满面愁容，完全不像平时笑容可掬的样子。

“怎么了？掉了什么东西吗？”

“嗯……今天早上放进课桌的东西找不到了……”

完全就是一脸努力忍着泪水的表情。看来应该是相当重要的东西。

“我也来帮忙吧。”

“哎？但是……”

舞园看起来有些吃惊，我赶紧补充了一句。

“啊！当然，要是你不觉得麻烦的话！”

在进入希望峰学园之前，我跟舞园就是同一所初中的同级生。当然身为一介平民的我，当时根本不可能去向后来的“超高中级的偶像”搭话。就算是成为了同班同学的现在，跟她交谈时我也总是有

些畏手畏脚。

然而舞园也慌慌张张地“不，我不是那个意思！”这样否定道。

“我想苗木君应该也有自己的事要忙吧，这样多不好意思。”

“诶，没有的事儿。我又不需要去做什么训练……如果不介意的话，让我来帮忙吧。”

话一出口，原本快要哭出来的舞园立刻重新绽放出笑容，我也暗暗松了一口气。

“那么，是什么东西找不到了？”

于是舞园听罢害羞地低下头去，眼光从地面扫过，轻轻开口：

“是这样的……”



“那个，雾切。”

来到学校楼顶的植物庭园，我向着正坐在南国树荫下、手捧英文书籍的雾切搭话。后者抬起头来，用她那透着淡淡色调的瞳孔看着我。

“这不是苗木君吗……有什么事？”

与植物庭园暖洋洋的环境相反，雾切的声音显得那么冰冷，表情也如同戴着铁面具般一成不变。我虽说有点被吓到，但也明白雾切并没有恶意。她不管对谁都是这个样子。

所以不要怕啊——如此这般给自己打气之后，我接着说了下去。

“有件事想请雾切帮帮忙。”

一瞬间，雾切锐利的眼神从我身上扫过——应该说是被狠狠地观察了一番。我不由得咽了一口唾沫。接下来雾切问道：

“是什么事？”

“那、那个，能不能帮我一起找找丢失的东西……”

“丢失的东西？”

“嗯。我觉得雾切对这方面应该很在行才对。这种情况光靠运气毕竟还是应付不来的。”

“这样啊，就算是超高中级的幸运儿也会丢东西啊。然后呢，丢的是什么？”

如同往常一般波澜不惊的口吻，不过似乎算是接下了我的委托。在她的催促下，我给出的答案却让她眉头稍稍一皱。

“……亲手做的饼干？”

惊讶的声音中，毫无疑问夹杂着“你为什么会去做这种东西”的疑问。

“不、不是我做的，而是舞园她……”

“……”

刹那间，周围的气温仿佛降至了冰点以下。

雾切的视线比以往更加锐利地戳着我的脸。诶？怎、怎么回事？

看着明显慌乱起来的我，雾切轻声说道“……这样啊。”然后叹了口气，视线再度落回书上。

“既然是亲手做的，再让她给你做一次不就行了。再见。”

话音刚落，雾切的手指便开始轻轻地翻起书页。

面对如同隔绝周围空间一般、彻底没入书本世界的少女，我没能鼓起勇气再度搭话。



“雾切她是怎么了啊……”

刚开始明明就有些兴趣的样子，等说到“亲手做的饼干”后，忽然就变得爱理不理的了。到底是哪里得罪她了呢。

原本抱着“雾切那冷静的判断力非常适合寻找失物”的想法而去找她帮忙的，这样一来也没办法。

确定无法获得雾切帮助的我，接下来找到了叶隐同学。

“嗯——”

在娱乐室的沙发上，一边呻吟着一边死命盯住手中手掌般大小的水晶球的男子——“超高中级的占卜师”叶隐康比吕，想来应该是仅次于雾切的、擅长寻找失物的人选……吧。

虽说站在叶隐身后的我，只能看见他大大的脏辫儿扭曲地映在水晶球上，但既然是超高中级的占卜师，肯定能看到常人所不能见的东西才对——我是这样想的啦。

“啥都看不到呐。”

叶隐一句话害我差点跌个狗吃屎。

“诶诶！？”

“不过似乎有什么茶色的玩意儿在那里飘来飘去的。”

“……我想那大概是叶隐君的头发吧……”

“喔喔！你这么一说也是啊！”

这样说着的叶隐君“哈哈哈”豪爽地笑了起来，然而这并没有什么好笑的啊！

“没法找到饼干在哪儿吗？”

“找得到啦。不过现在我的状态似乎有那么一点～点问题，所以麻烦你先找其他家伙帮忙吧，我趁这段时间调整一下状态啦。”

“就算你说其他家伙……”

在脑海中过了一下同班同学的面容，却找不到还有谁看起来擅长寻找失物的。

“石丸亲在武术场喔。”

“石丸君？”

石丸亲，也就是“超高中级的风纪委员”石丸清多夏。

的确，我和舞园在教室中寻找饼干，然而却没有找到。当然，饼干是不会生出腿来自己跑掉的，

那么既然是在教室中丢失，想必便是某人引发的盗窃案件。而既然是在教室内发生的盗窃案件，身为风纪委员的石丸君应该能助我们一臂之力吧。

"嗯，也是呢。我去找石丸君商量一下吧。但是你竟然知道他在武术场啊，靠占卜的吗？"

面对我的疑问，叶隐轻松地摇了摇头。

"他刚刚在走廊跟我擦肩而过啦。"

叶隐笑着在险些又跌个狗吃屎的我的背上拍了两下，然后用手腕搭住我的脖子，竖起他的大拇指，得意地说道：

"我的占卜命中率虽然有三成，但俗话说'百闻不如一见'！也就是说'眼见为实'啦！"

"……"

三成命中率也不知算高还是算低啦。于是无言以对的我只得留下一句"那我去去就回"，然后摇摇晃晃地离开了娱乐室。



如叶隐君所说，石丸君正待在武术场中。另外同班的桑田里昂和大和田纹土也在一起。

桑田君站在矢道（射长与标靶当中的长条空地）正中手持棒球，而大和田君站在射场上举着球棒。他们似乎是在玩棒球，不过在练习射箭的地方这样搞真的不怕遭天谴吗……

这么说石丸君是负责守备咯——定睛一看却发现他站在两人的同一侧，双手插在胸前，不动如山地站着，看上去好像担任着两人对决的裁判。

桑田君与大和田君正战得痛快，石丸君也神情紧张地注视着两人的对决，然而这些都只是稀松平常的景象。也许石丸君只是单纯的观战？抱着这样的心态，我出声跟他打了个招呼。

"那个，石丸君。我这边遇到点麻烦……"

"有麻烦！？苗木君你怎么了！来吧，向我道出一切！"

也许是"超高中级的风纪委员"的热血正在骚动吧，石丸君超热情地听完了我的讲述。

"什么，教室里的盗窃案件！？这可不行，这可不行啊！涣散紊乱的班级纪律必须要立刻纠正过来……！"

"是啊，所以我想能不能请石丸君来一起帮帮忙。"

"不必多说！解决这类案件就是我身为风纪委员的使命、不对，是宿命……！"

听到如此铿锵有力的宣言，我心里的大石头总算落了地，于是催促着石丸君先回到案发现场去看看。可是此刻矢道那头传来桑田君的声音，却让我们停住了脚步。

"喂喂喂石丸，这边的决斗要怎么办啊？"

"苗木你这混蛋，别来阻挠男子汉之间的决斗……！"

"诶……男子汉的决斗……？"

还以为是单纯的热血球技竞赛，原来竟然是在用棒球进行决斗吗这两人！石丸君似乎是他们的见证人。

"大和田！要用棒球挑战老子，你还早了一百年啊！"

"别说笑了！要是挑别人不擅长的部分来决斗那还算什么男人！"

"那就做好被我灌1000个好球的觉悟吧！"

"有种！你才是等着被外行人一发全垒打给打得泪流满面吧！"

"……"

男子汉之间的决斗真是热血到让我目瞪口呆……虽说我也是男的啦，但该怎么说呢……简直无法融入。

"的确，这可是男子汉之间堂堂正正的决斗！1000球胜负，就让我在一旁公正地裁决这场比赛吧！所以苗木君，虽然很抱歉，不过这边可是有约在先。但我保证，等胜负分晓之后，我会第一时间前去帮你！"

言罢，石丸再次双手交叉抱胳膊站好，一动不动。

1000球是要比多久……

棒球的话，一场完封对手的比赛也只需要投81个球，1000球肯定是要比一场比赛的耗时更长了。就算桑田君是"超高中级的棒球选手"，但大和田拼上自己"超高中级的不良少年"的面子，在一决胜负的时候肯定也不会简单输掉吧。

所以今天之内估计是没戏了。我只得留下一句"那就拜托你了"，然后回到了校舍。



"叶隐君，怎样，看到什么了吗？"

一回到娱乐室就看到叶隐君也抱着胳膊，脑袋侧向一边。

探头一看，直到刚刚为止都还映射着叶隐君头发的透明水晶球，现在竟然是漆黑一片。

"诶，这是什么情况！？"

"正在占卜饼干的所在地，或者说是饼干周围的状况。"

"饼干周围的状况？"

"嗯，成功之后就是你现在看到的这样子了。"

"这样子是指……"

莫非是已经被丢弃到焚烧炉中烧得焦黑……怀揣着最坏的预想，我脸色铁青，待叶隐缓缓开口说道：

"因为还装在盒子里，所以周围一片漆黑咯。"

简直脱力到不行！这叫什么事嘛……

"也就是说，饼干还没有被吃掉啦！"

"你倒是给我去占卜饼干盒子周围的情况啊啊啊啊！"

"我、我正准备现在开始占卜了嘛……"

一脸恍然大悟的表情骗谁啊！

"不过苗木亲，刚才的占卜并不是一无是处喔？这些饼干，直到刚才为止都在晃动着的。"

"在晃动……？也就是说有人在带着饼干移动？"

"就是这样。说不定正在找地方准备将它吃掉呐！"

叶隐君这句话让我心头一紧。

之前听舞园说过饼干是装在礼品盒里的。也许犯人正是从礼品盒的重量推测出里面装的东西，然后将其带出教室准备到其他地方吃掉。

那么正在进行男子汉决斗的桑田君、大和田君，以及见证人石丸君都不是犯人。这里的叶隐君也不是。犯人另有其人。

"这么说来，我好像听说女生那边要办一场茶会的样子？"

于是我箭一般地冲出了娱乐室。



——此时此刻，说不定舞园的饼干就正要被谁吃掉……！

要举办茶会的话，热水和茶具是必要的，也就是说，场所很可能是在宿舍的食堂。

从娱乐室飞奔而出的我，为了赶紧前往食堂，正三步并作两步往楼梯下跳。然而慌乱之中，却在楼梯转角处撞到了别人。

"好痛……"

"对、对不起！没事吧！？"

对方是同班的江之岛盾子。

虽然只是肩头擦到了一下，但她娇弱的身躯仍然倒在了地上。

"我很赶时间。真是非常对不起！"

说着我伸出手去原本想要扶她一把，然而映入眼中的，却是她短裙下方那极具魅力的大腿。吓得我一边大喊"对不起"一边赶紧背过身去。

虽说只有一瞬间，但那白白嫩嫩的大腿却在我脑海中挥之不去！为了忘却刚才的景象，我正动员着所有的理性，可是不意间颈上却传来他人手指的爱抚感觉。

"诶！江之岛你……？"

"讨厌呐～苗木竟然满脸通红！"

"没这回事啦！"

"嘴上这么说，现在连脖子也变得通红了喔，好可爱～急急忙忙的是怎么了？"

"没、没什么要紧事啦。刚才真是对不起！"

"诶～不说出理由的话，盾子我可不原谅你喔～"

这种装模作样的声音，完全就是在戏弄我嘛！但是既然看到了"超高中级辣妹"的玉足，倒也没想过能轻易了事。

已经被江之岛玩弄至脸颊上的我，下定决心将事情和盘托出，然后询问道：

"江之岛在教室里有看到那盒饼干吗？"

"什么嘛苗木，莫非是在怀疑我？"

看到江之岛画着浓妆的双眼隐隐带上了三分怒气，我赶紧摆动双手连连否定。

"没这回事啦，只是我正在向所有同学打听这事儿，所以就顺便问一下江之岛……"

"啊～这样子啊。"

于是江之岛露出灿烂的笑容。

"小笨蛋，我怎么可能去随随便便吃饼干这类东西嘛。"

"诶？"

"苗木也看到了吧。这脚、这脸、这魔鬼身材。你觉得我为了维持这些，究竟下了多少工夫？"

"诶……诶？"

"人家可是靠身体挣钱的。可以吃的食物全都是经过卡路里计算的。饼干这种会发胖的食物，才不会随随便便就丢进嘴里呢。"

"是……这样吗？"

我在初中吃学校配餐的时候，可是有啥吃啥来者不拒就是了。

"我还以为女生都是喜欢点心的。"

"超、超、超～喜欢的喔。但是呢，并不是喜欢就可以吃。进食必须要经过限制，皮肤护理也不可或缺，还不能累积压力，睡眠时间也不能减少。"

"女生还真是够呛啊……"

"不然呢？要维持可爱形象可是很辛苦的。所以说这件事跟人家毫无关系啦。"

"这样啊……抱歉耽误你时间了。"

"也没什么啦～不过苗木和舞园竟然是这种关系啊！"

"诶！？不、不是喔！？那些饼干不是给我的！"

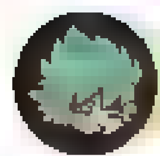
"嗯？真的吗？舞园昨天可是很开心地在做喔，还在担心对方会不会收下呢。"

这、这样啊……看来是要送给谁的饼干吧。

"苗木你啊，基本上算是个好人啦。如果再多研究研究女生心思的话，应该会很受欢迎喔？"

然后江之岛亮出一个宛如摄影摆拍般的可爱姿势，道别后离去了。





这个江之岛盾子从剧情上来说应该是战刃骸？爆表的女子力和演技。

当然我之前并没有向舞园打听她是要怎么处理这些饼干。看来是准备作为礼物送出去的了，但问题是送给谁的呢？

一边想着这些一边继续下楼的我，在2楼走廊上看到了同班同学腐川冬子的背影。

诶，她正在用手推车搬运的东西，莫不是茶杯？

“请等一下，腐川！”

然而腐川似乎并没有听到我的声音。她一脸笑开花的样子，将手推车推进了室内。那儿可是图书室啊，是禁止饮食的地方啊，竟然要在那儿开茶会吗？

我赶紧从后面跟上。进去之后，看到只有两个人的图书室里，腐川几乎是以陶醉的表情往杯子里倒着红茶。

而坐在旁边低头读着经济杂志的，则是同班的十神白夜君。

对于腐川递出的红茶，十神君头也不抬地伸手接过，仅仅说了一句“辛苦了”。

“那个，十神君……”

虽然打扰人家看书有点不好意思，但我还是搭话了。十神君依旧没有抬头，只是锐利的视线往上方移动，越过眼镜停在了我的脸上。

“苗木么。什么事。”

“那个，图书室是禁止饮食的……”

“那又如何。”

十神君完全是一副“不用你说我也早就知道”的桀骜不驯态度。

“所以说，在这里用茶有点……”

“我口渴了，所以让她拿茶过来，哪里有问题了？”

“怎么说呢……水分可能会让书本受潮……”

听罢十神君冷笑一声，对我的意见嗤之以鼻。

“这里的书全都是十神家族捐赠的。如果有什么损伤，那就全部重新买来替换掉。这样你就没意见了吧。”

十神君是“超高中级的名门子弟”，十神家族的后继者。希望峰学园毕竟是私立学园，要是赞助者够大气的话的确不是什么坏事啦……

十神君的视线又回到了杂志上，似乎是想结束这次谈话，见状我连忙继续小心翼翼地问道：

“打扰一下十神君，请问你之前有在教室里捡到点心吗？”

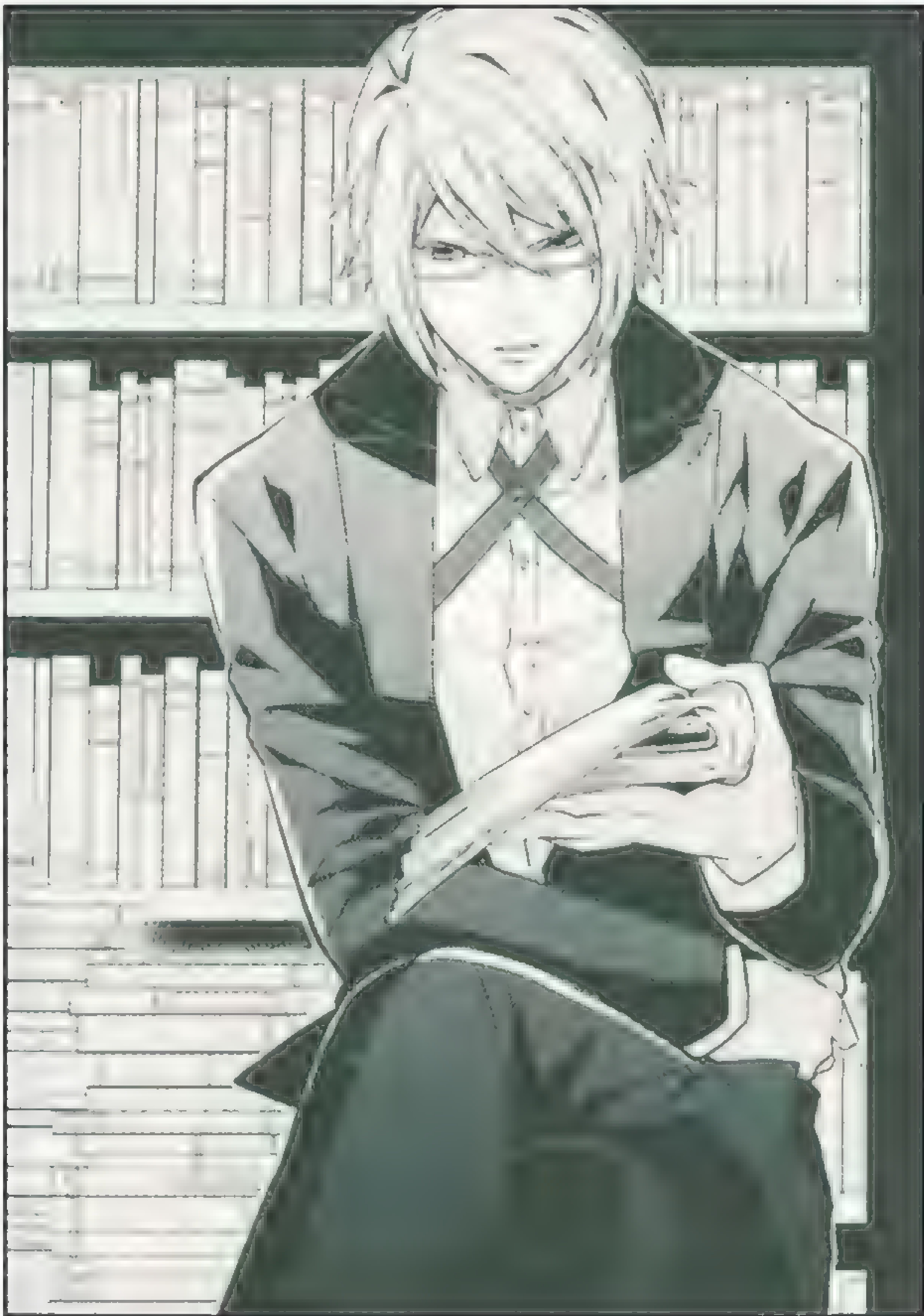
“啊？点心？”

“对，是包装在可爱礼品盒中的手制饼干——”

“白夜大人才不会做这样没品的事呢！”

还在说明途中，腐川就高声惊叫着打断了我的发言。

“苗木你竟然觉得白夜大人是那种会在地上捡东西的人吗！？”



“腐川，闭嘴。”

“……”

十神君只用一句话就镇住了腐川，接着说道：

“我既没有在地上捡东西的习惯，也对外行人制作的点心没有兴趣。要知道妥善的健康管理是有能之人立于顶点的最基本条件。”

既然十神君这么说了，那大概就是这样了吧。其实老实说，我也完全无法想象十神君在教室里捡起地上饼干的样子，更遑论将其吃掉了。顶多说句“碍事”然后一脚踢飞。

“没有其他的事了吧？——是谁允许你可以喝茶的？”

“咿！”

十神君似乎注意到不被允许说话的腐川在背后悄悄给自己也倒了一杯红茶。而腐川就像是被训的狗一样愣愣地当场呆住。

确实十神君那充满力量的发言很有迫力，但有到需要绝对服从的地步吗？虽然我是知道腐川对十神君抱有好感啦……女生的心思还真是难搞。

“说起来腐川是从厨房过来的吧。还有其他人准备开茶会吗？”

“……”

“苗木提问了。快回答。”

“是、是……！瑟雷丝也在食堂！”

“瑟雷丝？”

同班同学瑟雷丝，全名瑟雷丝蒂亚·卢登堡，喜爱哥特风格的银色双卷马尾大小姐。身上洋溢着贵族品格，看上去非常适合优雅的茶会。

“说起来前些日子，瑟雷丝喜欢的海外饼干似乎吃光了。她还来问过我这边有没有渠道购买。”

“诶！？”

这么说，自己喜欢的饼干刚好断货的瑟雷丝，就是拿走饼干的犯人？

向十神君和腐川道谢之后，我急忙往食堂赶去。



“哎呀，这不是苗木君吗？”

正如腐川所言，冲入宿舍的食堂后，我看到瑟雷丝正一个人优雅地喝着茶。

急急忙忙往桌上巡视了一圈，而上面并没有饼干之类的点心，这让我松了一口气。

“怎么啦？气喘吁吁的是有什么急事吗？”

“瑟雷丝有在教室里看到饼干吗？”

“饼干？”

瑟雷丝就像是听到了不可思议的问题般，不自觉地复述了一遍。

“……嗯，没有什么印象呢……发生了什么事吗？”

我将至今为止的经过和盘托出，并这样说道：

“所以现在正在找大家打听，看有没有谁知道一些线索。”

接下来瑟雷丝发出了惊讶的声音：

“哎呀……这么说苗木君刚才是急着来确认我是否吃掉了饼干？——别说笑了，我才不会将一介庶民制作的饼干放入口中呢。我一直以来都只吃从我国寄来的饼干。”

她这么一说倒也没错。虽然经常能看到瑟雷丝喝茶的样子，但茶点记得向来都是装在写着横向英文字母的包装盒里的外来品。

“我也是从十神君那里听说那种饼干刚好吃完了。”

“是呢。原本想着就算是这样的情况下，或许十神家族的力量也能有所作为。而且就算饼干没了，吃马卡龙不就好了。还是说这有什么问题吗？”

听着像是某个任性女王的问题发言呐……

但瑟雷丝就是能将这样的话理所当然地说出口，而且没有任何不协调的感觉。当然我也只能“哈哈哈……”地傻笑着附和。

果然还是不懂女生的心思啊……



回过神来，我已经从宿舍楼回到学园栋，并来到了教室门前。

把学校绕了一整圈，结果半点眉目也没有，就连线索也中断了。明明找同学们打听了个遍，然而并没有获得什么有用的情报。

但不管怎么说，饼干是不可能从教室里凭空消失的，肯定是班上的哪个人将它带走了……

没遇到的同学还剩下几个。事已至此，我也决定干脆就向所有人都打听一下好了。

其中在这附近的，应该是正在体育馆的大神吧。身为“超高中级的格斗家”的她，平时一直都在体育馆锻炼自己。

虽然我完全无法想象她会摄取蛋白粉以外的东西，但为了维持那巨大的身躯，想必她的肚子也会有饥饿的时候吧。

但当我来到体育馆，听到的第一个声音却完全出乎意料。

“啊～苗木～你好啊！”

“咦？朝日奈？”

在体育馆前的大厅，大神樱、朝日奈葵、还有不二咲千寻聚集在一起。

“超高中级的游泳健将”朝日奈跟大神一样属于体育系，因此倒是经常待在一起。但要说“超高中级的程式设计师”不二咲也在一起的话，就是非常罕见的组合了。

“练习之后肚子饿了嘛。就找小樱一起去福利社买点东西吃，结果遇到了不二咲，于是就邀约一起吃饭。苗木要不要也一起来？”

三人就像女生聚会那样围坐成一圈，各自面前放着饮料，中央则是摆满了各种点心——呃，点心?

“等等，让我看一下！”

我慌慌张张挤进圈子中央，不二咲则是用小动物一般的眼神担心地看着我。

在大家的注视下，我将中央的点心翻来翻去。虽然大部分点心已经被吃掉了，但里面果真有饼干。这……

“朝日奈，这些饼干是……?”

“嗯？大概是刚才在福利社买的吧。不过我也有把教室课桌里的东西带来，所以说不清楚啦。”

“朝日奈的课桌里，总是放满了点心啊。”

“对啊对啊。因为塞满了从大家那里拿到的点心，所以还请不二咲一起帮忙拿过来呢！”

“……那么那个时候，有没有将点心掉在教室地上呢?”

“嗯，还真有呢。因为两只手抱不过来，所以很夸张地掉了一地。不过苗木你是怎么知道的啊?”

朝日奈的座位就在舞园座位的不远处。由于点心抱不过来掉了一地，然后让不二咲帮忙捡起来，再拿到这边来。就在那时，一开始就落在地上的舞园的饼干，也被混在一起运到了这边。

也就是说……

“拿走舞园饼干的犯人，就是你啊，朝日奈……！”

“……哈?”

朝日奈茫然地看着用食指指着她的我。这也难怪，毕竟她本人完全不知情。

“苗木君，舞园的饼干是什么意思?”

我对不二咲的疑问做出说明，大家也都静静地听着。然而听罢，大神却轻轻说了一句：

“不对，苗木。朝日奈不是犯人。”

“诶?”

“朝日奈一直都跟我在一起。她刚刚吃的点心也全都是市面上贩卖的品牌。我绝对不会允许她吃那些不知道是谁做的可疑食物。”

“诶……！？”

听大神如此断言，我赶紧重新检查了一下点心的包装纸——确实所有的包装纸上都贴有注明了生产厂家的商标。这证明大神所言确凿无误。

搞砸啦～～～～！！

“苗木君太过分啦！因为是食物所以就全赖在我头上吗！”

“对、对不起啊朝日奈……！”

朝日奈气鼓鼓地发着牢骚，但看到我几乎就要跪下道歉的样子，态度也立刻软了下来。

“唉，我也是整天整天肚子饿，被怀疑也没办法啦。而且就算我真的捡到那些饼干，大概也会毫不留意地吃掉吧……”

被错当成犯人的对象是朝日奈，从某种角度上来说真是万幸。要是那些热血男子汉的话，估计现在我已经被痛揍一顿了。如果是十神或瑟雷丝，搞不好还会被记恨一辈子。

“不过苗木啊，‘犯人，就是你啊’是个啥?你在模仿推理剧吗?”

“啊，不，那个嘛，啊哈哈哈……”

“好像挺有意思啊，来说说嘛。”

万万没想到话题越来越不受控制。在我险些就要被女子聚会的气氛所淹没时——

“……真笨。”

回头一看，一个熟悉的身影正抄着手斜靠在大厅的门上。

“雾切……?”

那个在植物庭园毫不留情地拒绝我的女生。

“跟我过来。”

留下声调毫无抑扬的一句话，雾切转过身向外走去。



跟着雾切，我来到了位于4楼的资讯处理室。

平时这里是不二咲练习程式制作的地方。但在不二咲身处1楼体育馆前大厅的现在，我也实在想不出还有谁会用到这地儿。事实上，资讯处理室内也并没有开灯，然而却透出一点点微弱的光芒。

靠近一看，原来是一台电脑正在运作中。

而有一个人正坐在电脑前。

“山田君……?”

在昏暗的室内“咿！”地发出一声悲鸣的，便是“超高中级的同人作家”、同班的山田一二三。

“苗、苗木老爷！有、有有有有什么事……?”

“山田君，为什么不开灯呢?”

“啊呀呀，这还真是吾辈的疏忽……！”

刹那间，房间里的灯全部一起点亮。似乎是雾切按下了开关。

——啊！

山田君正在操作的电脑旁，竟然放着一个小礼品盒。

“——山田君，这是什么?”

“这，这个是！”

“是教室里捡到的东西吧?”

“对，对，是教室里捡到的，准备等下上交给石丸清多夏老爷的……！”

这样说来因为石丸意外地待在武术场里，所以在找到他之前代为保管的说法也是符合逻辑的。

“不过那极不自然的透明袋子是什么呢?”

雾切这样指摘道。我按她的说法仔细观察，才发现礼品盒的外面包着一层透明的袋子。明明是以红色包装纸为基调、包装得漂漂亮亮的盒子，竟然还在外面加上一层透明袋，明显很不自然。

“因为知道是超高中级的偶像亲手制作的，所以才这样处理，以免礼品盒沾上指纹和污垢吧？”

“那，那个是……！”

“而且还特意拿到资讯处理室来，是想要向谁好好炫耀一番咯？”

这么说来，由于这学校遍地都是超高中级的学生所以经常被忘记，但实际上说起超高中级偶像舞园沙耶香亲手制作的饼干的话，那可是FANS们垂涎三尺的珍稀道具啊，想要瞻仰一番的人绝对不在少数。

“嗯？但是山田君不是只对二次元的角色有兴趣吗？”

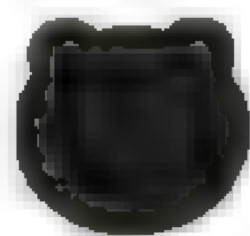
虽然不太明白什么是“同人”，不过山田君对动画非常熟悉，同时也非常喜欢动画中的二次元角色。倒是三次元的偶像应该在他的狩猎范围以外才对。

然而没想到这句话竟然给宅男之魂点了一把火，山田君挺起胸膛开始滔滔不绝地讲了起来。

“舞园沙耶香的确是现实中的偶像，但她的人气已经高到自身的动画化都被作为话题讨论起来了！我们的同伴也整天都在为她的动画化究竟什么时候开始而争个头破血流——”

“……喔，这样啊。”

山田君被雾切那冰点以下的音调吓得再次发出“咿！”的一声悲鸣，然后将所有的真相和盘托出。



“既然盒子完好无损，相信里面也平安无事吧。”

成功取回饼干的我，将饼干还给了舞园。

中午在舞园的课桌下偶然捡到饼干的山田君，很快注意到那是舞园亲手制作的，于是偷偷带了出来，似乎是准备在网上向同伴们炫耀一番。

为了不让盒子沾上指纹而煞费心思地慎重保管，因此里面的饼干应该也没什么问题。身为宅男的山田君非常擅于保管收藏品，也算是不幸中的万幸。

舞园向我道谢后接过了饼干。然而她将礼品盒从透明袋中拿出后，却又朝着我递了过来。

“苗木君，可以的话，能收下这些饼干吗？”

“诶？但这不是要送给其他人的吗……”

舞园摇了摇头。

“原本是打算送给在海外进行公演的同伴们的，但要是今天之内不发送出去就来不及，因此刚刚已经换成其他东西了。”

当然不知道是否能送到，这样说着的舞园无力地笑了笑。

……所以那个时候才急急忙忙地寻找啊。

现在还不清楚外面的状况，从这里寄出去的东

西，根本不能保证可以送到……但是舞园是坚信着能送到，才制作出这些饼干的。

——没能满足她的愿望啊。

“真对不起，没能赶上。难得为同伴制作的饼干……”

然而舞园却慌慌张张地否定了我的说法。

“没这回事！今天苗木君找我搭话，真的让我很开心！……那、那个，其实也不只是今天，苗木君一直以来都对我很亲切，我一直很感激的。”

她害羞地低下了头，良久，终于抬起头来。

“一直以来非常感谢你，苗木君。”

那是在电视中也未曾见过的，她最为灿烂的笑容。



“真是多亏了雾切啊。”

等事件全部告一段落时，已经是“夜晚时间”了。

“虽然没能赶上舞园那边的情况，但能够顺利解决事件真是太好了。”

雾切则看着我拿着的礼品盒，闭上一只眼说道。

“……那个，不是准备送你的吗？”

“诶！？怎么可能会有这种事……！”

“真的吗？我看你跟她还满亲近的。”

“那只是因为我们是同一所初中而已啦！”

我跟舞园只是单纯的同学，并非能够收受礼物的关系。

“话虽如此，你这不是收下来了吗？”

“这只是她用来当作谢礼的……”

“真的吗？偶像的食物限制可是很严格的，她会给身为偶像的同伴送这样的高卡路里食物吗？而且我们一直无法与外界取得联系，在这种情况下竟然还能发快递？”

咦？好像也听江之岛说过差不多的话？

“不过公演中的偶像卡路里消耗也很夸张的，而且说不定能送到呢……她一定也是期望着能送到的吧。”

“也有可能吧。不过我还是认为这饼干一开始就是要送给你的——这样思考比较符合逻辑。”

从结果上来说饼干现在正在我手上，所以没法否定雾切的说法。但江之岛也好雾切也好，都想得太多了啦。我又不是能从舞园那里收受礼物的身分。

“算了，不管怎么说，以后就好好注意别被利用了吧。”

“利用什么的……才没这回事呢。舞园她不是那种人。”

我这样反驳道。而雾切则是“真的吗”这样持否定态度。

“而且我也没觉得自己被利用了啊。”

虽说今天一整天我都在学校里跑来跑去寻找饼干，但并没觉得辛苦。反而因为与同学们说上了许多话，应该说是非常充实的一天。

“舞园能感到高兴的话，我也觉得很高兴。我的才能与大家不同，并不能帮上别人的忙，也无法为别人带来勇气，但今天我意识到了自己也有能办到的事。”

想要帮助大家，却无奈空空如也的手掌，而此刻放有舞园的饼干，里面承载着她的感谢之情。

“就算没有特别的才能，也能帮他人做些什么。能明白这一点真是太好了。”

雾切只是在我身旁静静地听着。良久之后她终于轻声说道：

“苗木君，好人当得太过了哦。”

“好人什么的……”

感觉并不是在表扬我啊……但这也算是在关心着我吧。

“谢谢你为我担心，雾切。”

注视着身旁的雾切，我这样感谢道。然后雾切像是稍稍移开视线般低下了头……诶，这又是唱哪出？

“……就是因为老这样子，所以才说会被利用啊。”

“诶？”

因为声音有点小，没听清楚的我反问了一句，她却从内口袋里掏出一样东西递了过来。

“送你。”

那是经过简单包装的礼品盒。

“诶……可以现在打开吗？”

雾切点了点头。打开后，小小的饼干整齐地排在里面。每块饼干的形状都不相同，最右侧的是星形的饼干。

“这是倒计时饼干。海外的风俗是每天吃一块，然后就会迎来幸福的圣诞节。也送你一份好了。”

——为了每天变得更加幸福一点点。

未来是绝望的每一天，然而现在却有一种获得了幸福馈赠的感觉。

雾切该不会是超高中级的糕点师吧？真是令人高兴。使人幸福并不需要什么特别的才能——莫非她是想表达这样的意思？

“谢、谢谢你，雾切！”

听到这句话之后，雾切露出的表情，就算是在蔓延着彻骨寒气的冬夜里，也让人感到了温暖。

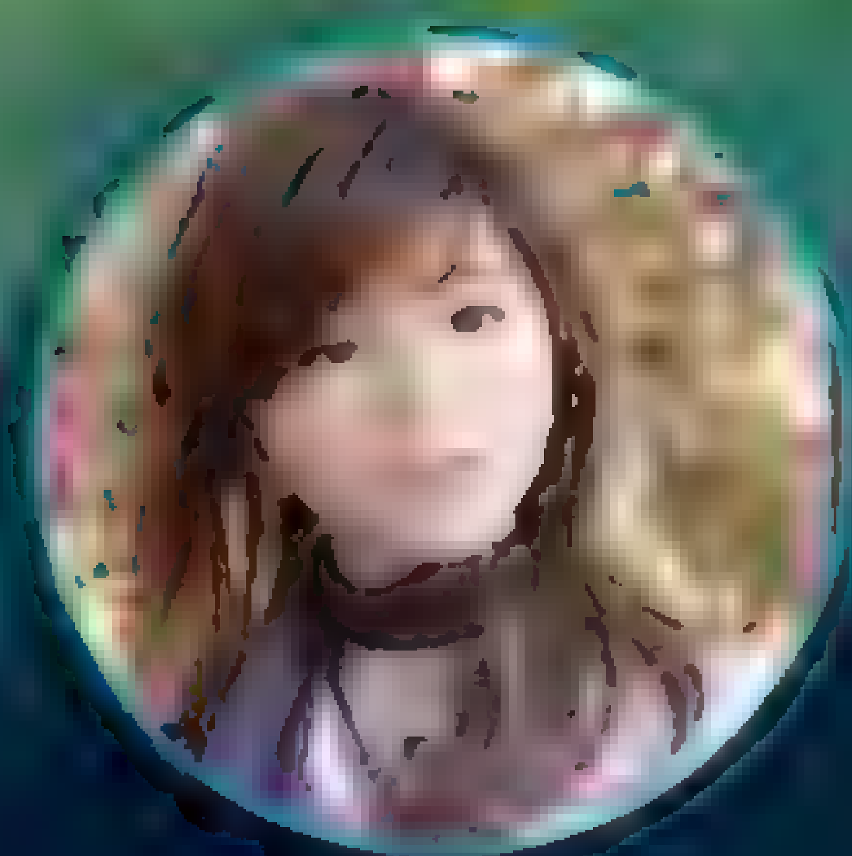
（完）



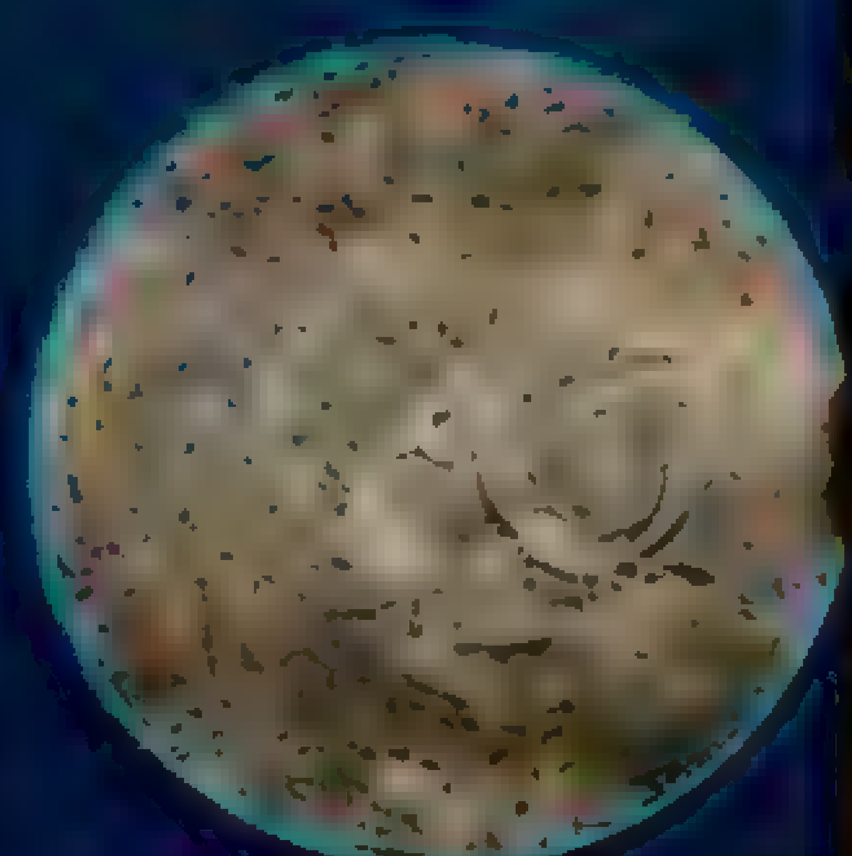
科幻成真——盘点游戏世界中成为现实的黑科技

五月的来临，意味着冷热不定的春天结束以及持续炎热夏天的到来，盛夏时在凉爽的空调房间里打着游戏、在冰箱里拿出镇得冰爽的水果饮料，那感觉还是相当美的，如果是假期，还可以与远方朋友通过网络和电话聊天说事，甚至乘坐火车飞机直接去和好友相会——这些现在看来早已融入生活的要素中，在其问世之前，只能去想象。只要科技在持续发展，很多原本看起来是不可思议的东西便可以成为现实。本辑，我们来谈谈这些在游戏中登场过而在现实中亦得以成为现实的黑科技。

文 马修 美编 香山



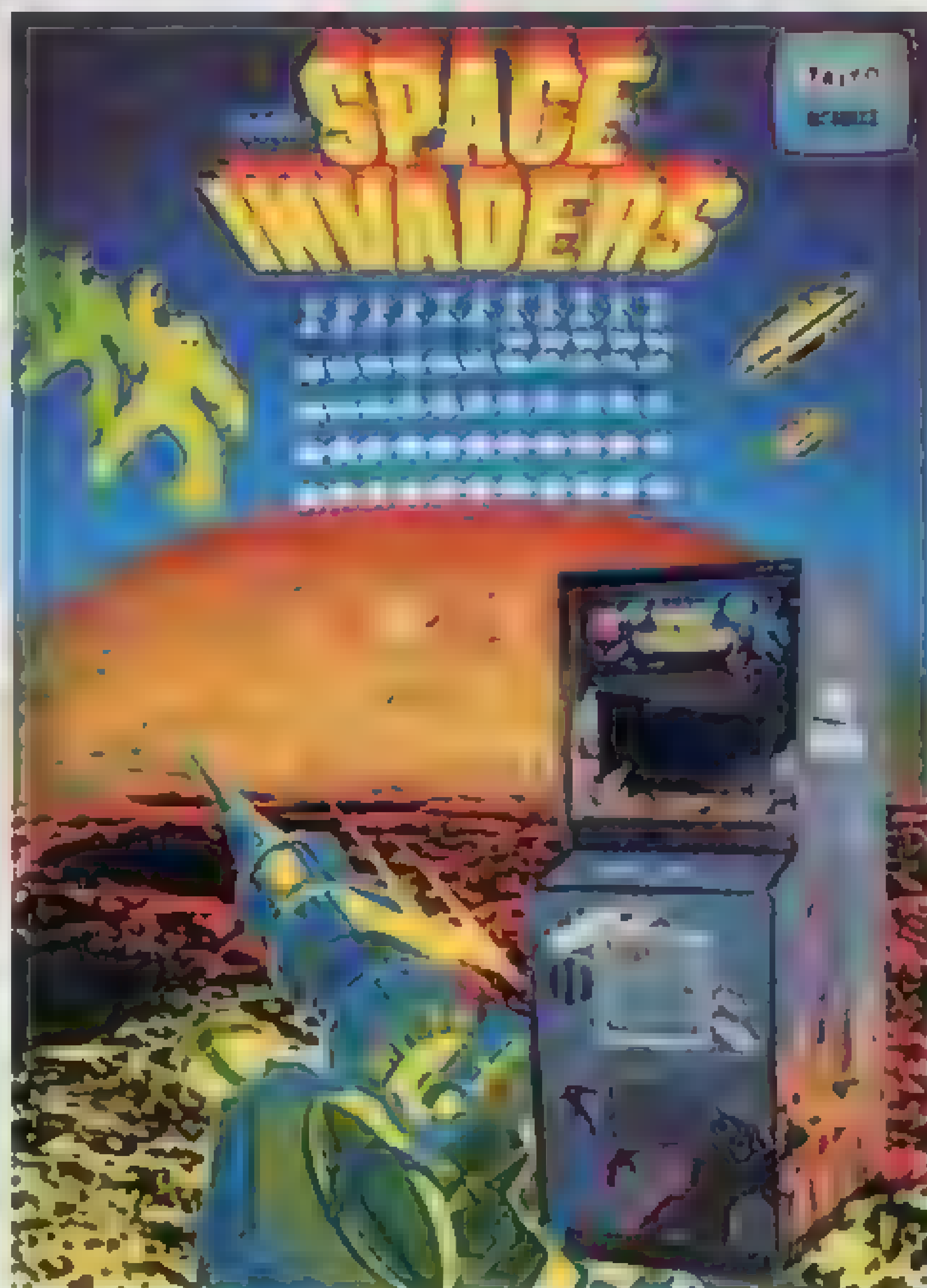


突入宇宙


▶1969年阿波罗11号登月，人类的脚印踏上了月球。

说到科幻成为现实，大概没有什么比人类迈向宇宙更有代表性了。宇宙这个词在中文中最早代表着空间和时间，而随着人们活动范围以及科技发展的突破，对宇宙的概念也在逐步扩大，比如最早时候认为的是天圆地方，而后又有蛋壳包蛋黄的浑天说，其他文明亦有大象、巨龟驮着大地的观点。古希腊人最早提出地球是圆形的说法，接着地心说、日心说、万有引力、银河系、河外星系等都将宇宙的概念不断扩大。当天文望远镜已经满足不了人们对宇宙太空的探索兴趣时，科学带来的新兴的科幻小说领域使得人们开始尝试用想象力来描写广袤的宇宙。1898年英国作家威尔斯首次在其作品《世界大战》中以第一人称的方式描写了外星人入侵的情景，这是人类作品首次提到来自宇宙的外星人；而在1901年的《最早登上月球的人》中，威尔斯大胆地构想人类靠一种可以隔断万有引力的物质从而登上月球，接触了月球上的月球人，并描述了其蚂蚁般的社会制度，以及拥有最高智慧的脑袋巨大四肢萎缩的月球大王，而这种形象也成为科幻小说中外星人的常用形象之一。后来我们都知道，人类果真用火箭突破了万有引力的束缚——苏联于1957年成功向太空发射出第一颗人造卫星，而后1961年苏联的航天员加加林成为第一个进入太空的人类，1969年美国宇航员阿姆斯特朗更成为在月球留下人类脚印的第一人……如今航天科技依旧在高速发展，人类虽然已经可以勘测火星，但距离走出太阳系尚需时日。不过就像人类利用火箭成功突破地球引力之前那样，尽管眼下无法实现，但不影响人们对未来的展望，而这个时候，除了传统的小说和电影，刚刚诞生不久的游戏便也利用了这个题材大受欢迎。其中影响最大的，当属《太空侵略者》。



▶宇宙题材的《太空侵略者》，也是第一次游戏热潮中街机游戏的代表作。

相信很多玩家都听说过此游戏的大名，这部1978年诞生的街机游戏不仅吸引了一大批日后成为著名游戏制作人的中学生走进街机厅，也带领当时的日本厂商走出了迈向世界的第一步，和热销的雅达利2600一起，共同引发了第一次游戏热潮。游戏之所以做成太空题材，主要还是当时的表现能力，太空里首先不需要背景，本来就漆黑一片，偶尔一些星光可以忽略掉。然后是作为敌人的外星生物，反正都是大家没见过的东西，发挥想象力的余地便也更大，所以可以用有限的像素拼出非常有特色的外星生物，而飞机和子弹以及壁垒也都可以很方便地展现出来并赋予游戏战略性。可以说，那个时代，这款在宇宙中大战外星生物的游戏，在因现实中科技发展而科幻题材大行其道的70年代末大受欢迎，有着其必然的原因。

于是接下来就是我们以前在专题中多次提到的跟风大潮了，日本厂商一窝蜂地推出各种太空打外星生物题材的固定版面射击游戏，其中任天堂的《雷达大战》还创意地加了次元空间的背景和外星生物由远及近的视角，但因为生不逢时赶在此类题材泛滥时上市、于是才有宫本茂和《大金刚》的崛起

……不管怎么说，在那个时代，尽管有《吃豆人》和《大金刚》这些标新立异的新题材，但在太空打外星侵略者绝对是街机厅的最广泛题材。巧合的是，人类历史上这第一次游戏大潮的冷却也和宇宙外星题材息息相关，那就是著名的雅达利崩溃的主角《E·T外星人》，这款游戏本该具有丰富探索要素，却因为时间卡得太紧而简化成随机碰运气的系统，画面也粗糙至极。这款粗制滥造之作点燃了玩家积压已久的怒气，成为了第第一次游戏大潮的终结者，同时也连累街机厅被冷遇，最终，众太空射击题材随着《E·T外星人》引发的美国游戏业大萧条而走完了其辉煌。

尽管如此，宇宙与外星生物题材还是能在后来的游戏中经常看到，像FC老四强之一的《魂斗罗》以及《银河战士》等，都是地地道道的宇宙外星题材。而在后来这些并不算多的宇宙与外星题材的游戏中，外星生物已经不仅仅是怪物，更多的是掌握着高科技的外星人，甚至还有以奇怪的方式通往地球的《致命格斗》的那一众外星人们。



▲在《阿凡达》中地球人以为数不多的侵略者姿态出现。

星际航行



▲《乐高星球大战》再现了电影原版千年隼号突破光速航行的经典一幕

星际航行，顾名思义就是在星际之间如同城际和国际之间的交通航行。这种航行对速度有相当高的要求，毕竟在浩瀚的宇宙中，按照常规的速度往返于行星之间动辄数十年甚至数百年是不现实的，所以以我们现实中实现不到的速度甚至以光速、超光速在宇宙中航行，是行星之间实现交通、进而使得一个星系成为整体的根本。这种航行在宇宙题材的游戏中经常都会出现，但往往是一笔带过，《飞跃巅峰》中便分别设定了以亚光速进行行星间航行的宇宙船和以超光速进行恒星间航行的超弩级万能宇宙战舰。而给玩家最深刻印象的依旧是《星球大战》，来自原版电影的千年隼号加速到超光速后破开宇宙急速航行的经典一幕不仅深深地震撼了观众，也在《星战》题材的游戏中被一次次再现。

这种超速航行的速度听起来似乎让人受不了，其实人们一直在做高速的绝对运动，哪怕是整天一动不动地看动画打游戏的宅男，也一直跟着地球自转以高速度（赤道速度为4629米/秒，纬度越高速度越低）运动着，只不过因为引力的关系保持相对静止，而且是匀速运动所以人类没有任何不适，这也是无论多快速度的高铁和磁悬浮都不会感到不适的原因。而坐车不适甚到晕车，则大多数是因为车辆变速导致身体不稳摇晃所致，在20米/秒行驶的车上来个急停更是要命。因此人体承受不了的是以重力作

为单位的加速度，一般来说，乘车时加速度达到2G就会晕车，而刺激如过山车下落的最

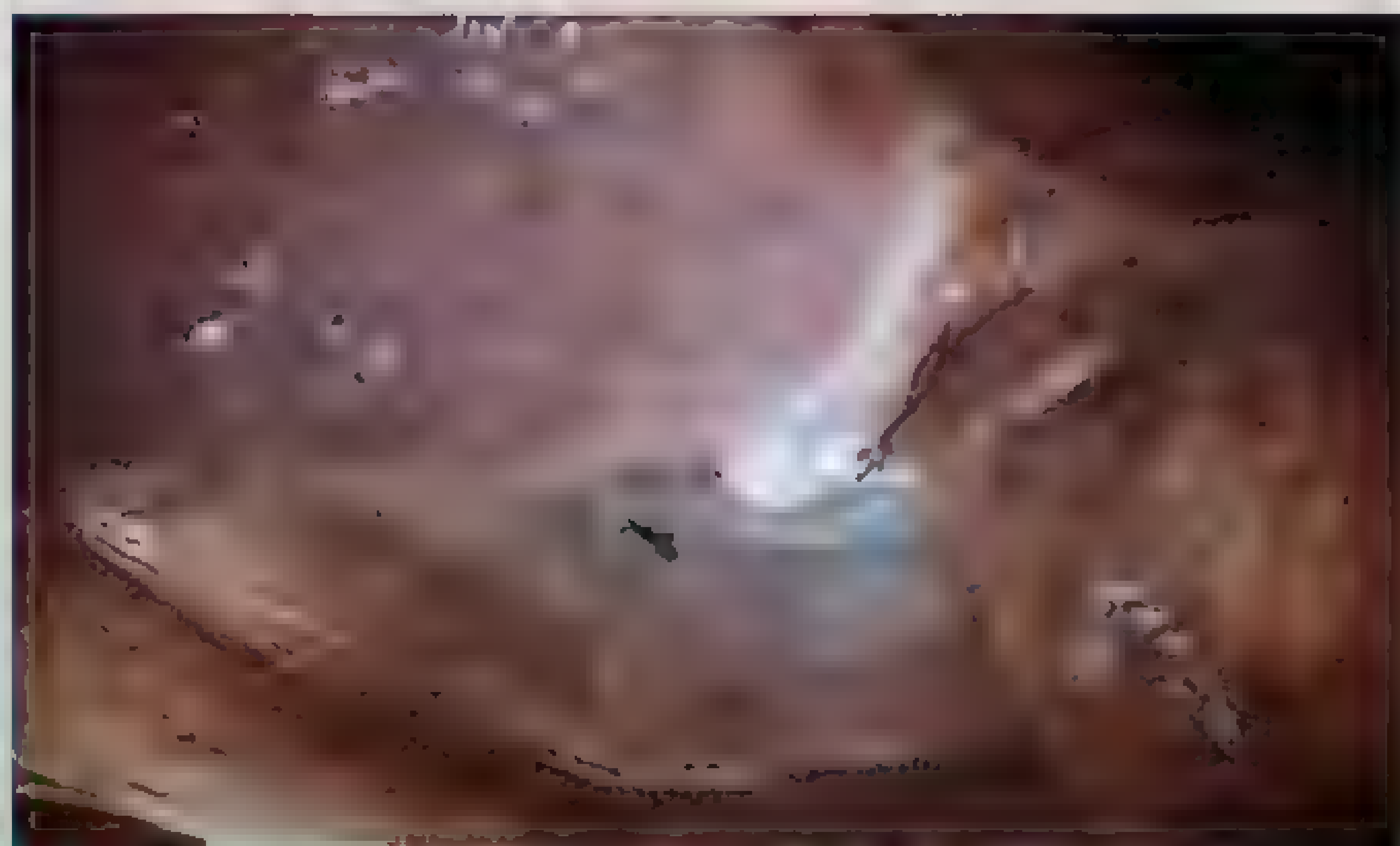


▶1971年12月2日，前苏联发射的火星三号成为首次成功降落的火星探测器，也是人类历史上第一次完成了真正意义上的星际航行。

大加速度顶多是5G，战斗机在垂直状态下的重力加速度可达9G，宇宙飞行员更有专门的保护措施。因此科幻题材中，不管星际交通工具以多夸张的速度做星际间航行，只要不是突然加速，里面的乘客们都不会感到任何的不适。至于《星战》中千年隼的夸张加速下一众小强们依旧穿着没有任何防护的便装，这个就只能在科幻电影中实现了。

星际航行之所以至今未能实现，一大重要原因是没有摆脱引力的限制。起飞时，最温和的也是《机战OG》中的钢号战舰那样通过在海面航行提速后那样腾空而起进行匀加速，更多的则是通过反作用力离地后立刻提速。事实上，摆脱重力起码要达到宇宙第一速度、也就是7.8千米/秒，是脱离重力的关键，这也是为什么目前航天飞机也要像卫星那样用火箭发射出去而非像普通飞机那样依靠缓速甚至匀速加速来起飞的原因。尽管火箭发射并非炸出去那般duang一下飞出，并且载人火箭的加速度也没有超过人体承受极限，但已经需要宇航员穿戴价格高昂且笨重的宇宙服了，而这对于民用来说显然成本过高。那么以飞机的方式来缓速甚至匀加速来起飞呢？目前最快的超音速飞行的飞行速度是3.4千米/秒，虽然距离直接摆脱重力还差将近一倍，但从普通飞行到现在高超音速飞行的发展来看，以飞机的匀速加速度方式起飞到达成宇宙第一速度似乎也只是时间以及钱的问题。从科学探索的角度来说，人类其实已经实现了诸如往返火星的星际航行，但目前还是无人航行，而载人航行虽然已经有了充分准备但依旧面临着宇宙射线和排泄物等现实问题，探索领域尚且如此，民用领域便更是遥遥无期了。而且更重要的是，实现星际间航行的民用化，起码也要让另一大科幻题材——太空移民成为现实才真的有必要。

纳米之旅

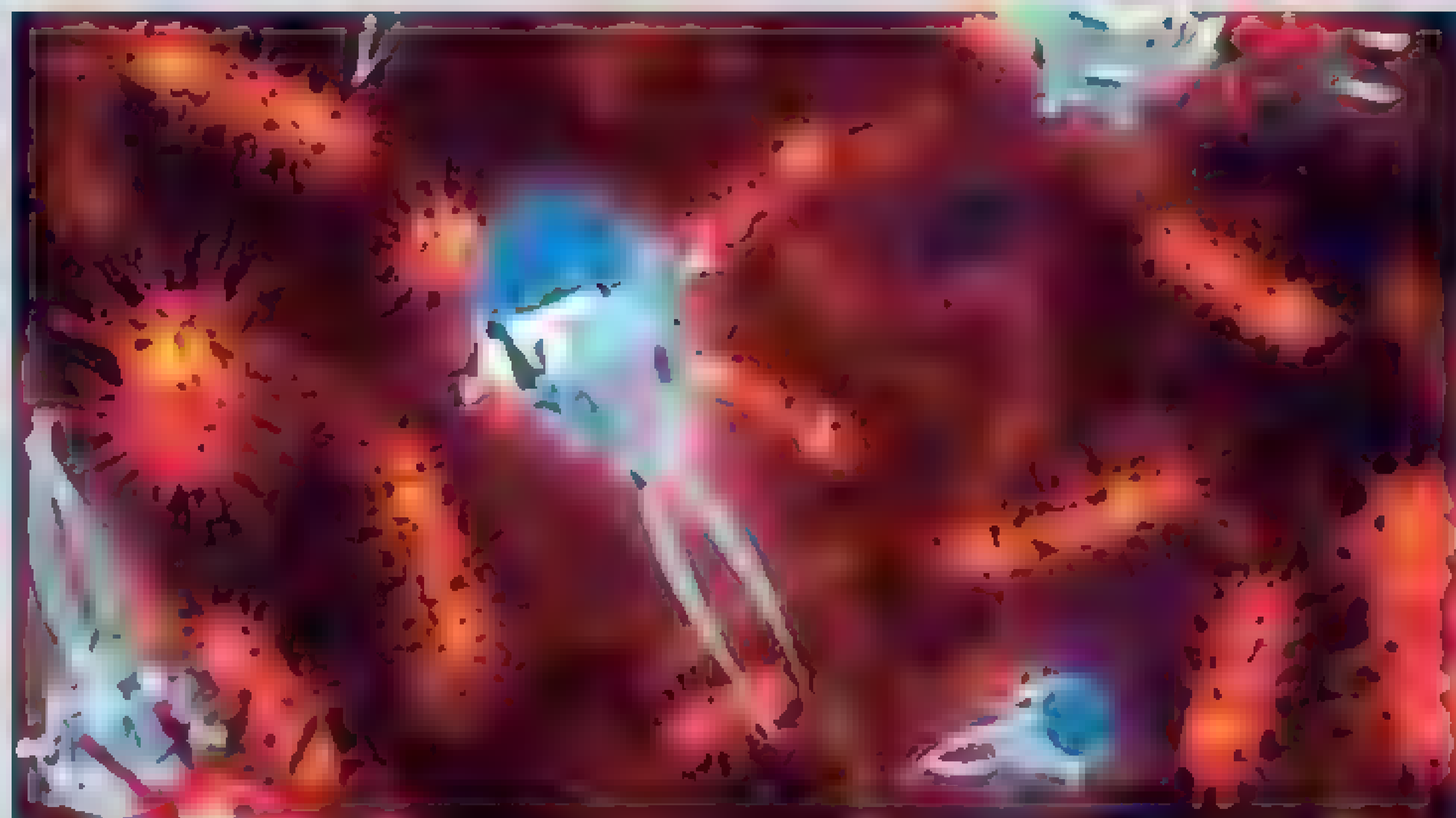


▲《惊异大奇航》提到了缩微单位在人体内航行的畅想。

如果说星际航行是一次向着未知外太空展开的一次波澜壮阔、旷日持久的远航，那么纳米潜行便是人体体内的一次探索与执行任务过程。

纳米本身是一个长度单位，又称毫微米，1纳米=0.000001毫米，因为实在太小而普通领域又应用不到，所以在小学、中学的基础教育以及非专业领域都不曾涉及。1959年，物理学家理查德·费曼在其演讲中首次提到用分子甚至原子组装来制造物品的可能，之后纳米技术便成了各国的研究课题，从70年代展开各方面的设想，到1990年IBM公司的科学家成功对原子进行了重排，再到1999年逐步走向市场，

想到经常在科幻作品中看到那些星际航行归来后已于心爱的家人生死相隔的片段，就觉得唏嘘不已。



▲可以进行人体航行的纳米机器人。

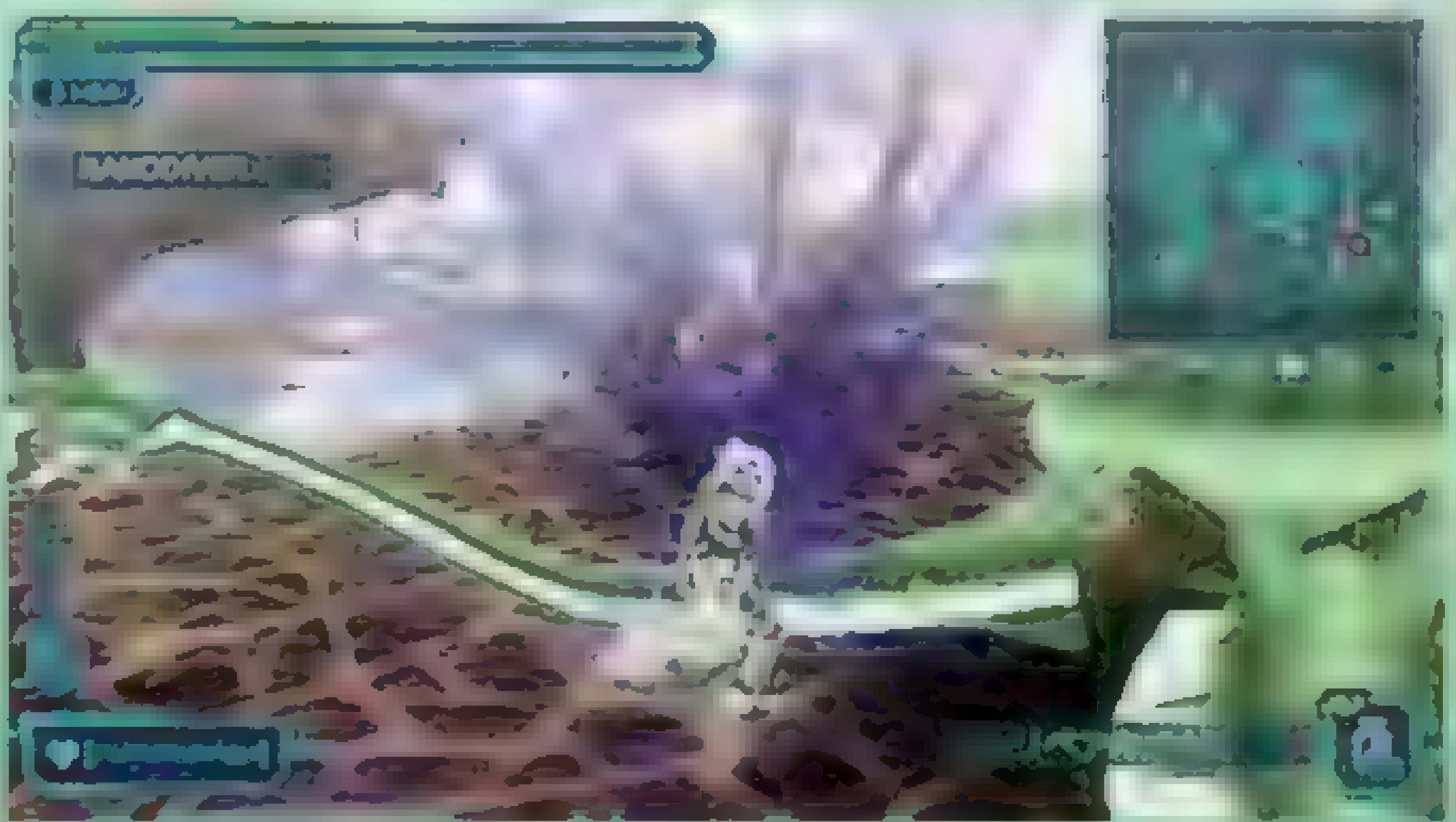
纳米科技的发展称不上快却也不慢，但与之相关的科幻题材虽然远不如星际宇宙以及超人神棍的题材多，但人们的想象力却展开得非常大，比如将碳原子组装成金刚石、在人体血管内注入纳米巡航者来清除血管内垃圾，甚至直接将割下的草分割重组成面包……而这些都需要一种微小的东西去操作，这种东西便是纳米机器人。1987年的科幻电影《惊异大奇航》中，提到了通过将人微缩为纳米单位后进入人体内的畅想，这个将人和实验舱缩小后进入人体的剧情和纳米机器人的设想可谓完全吻合。

纳米机器人的大规模研发起始于2005年，各种真真假假的纳米广告词也正是在那时候频繁出现，就连游戏也都以此为题材，不过同年NDS上的火爆的射击游戏《纳米漂移》并非乘坐纳米机器在微缩世界的冒险，“纳米漂移”本身是一种病毒。反倒后来的《纳米突击者》是不折不扣的微缩世界航行。而PSP的共斗游戏《纳米潜行者》，更是直接采用了纳米生物治疗的概念，缩小成纳米单位进入患者体内以战斗的方式消除病灶。

无论是电影还是游戏，为了给观众或玩家代入地去体验，电影或游戏往往对人类进行纳米化，而现实中的纳米机器人其实已经能做到所需要的一切，自然就无需人类代劳了。不过和所有从幻想来自于现实的高科技成果一样，当纳米技术日益深入的时候，难免会有犯罪组织利用纳米机器人进行高科技犯罪，届时，恐怕纳米世界也会和网络反毒一样，少不了针对执行反面任务的纳米机器人的纳米战争。



▲3DS游戏《纳米突击者》，驾驶纳米飞船与病毒作战。



▲《纳米潜行者》，用狩猎的方式大战病毒。

网络生物

网络生存者，就是指在网络的虚拟世界中生存的生命。在《黑客帝国》中，人类遭到人工智能的叛变，最终节节败退后被AI们接上矩阵，安置于网络中来获取人类的生物能量，这里的人类，便成为了一种网络中生物。其实早在1996年诞生的《口袋妖怪》中，便已经有了3D龙这么一种可以在网络空间中活动的人造口袋妖怪，但并非只生活



▲网络空间的病毒吸收数据模仿现实后便成为数码兽。

在网络空间，相比之下，“数码怪兽”更符合网络生物的定义。数码怪兽源自于网络时代黑客们在网络上扩散的病毒，这些病毒在吸收各种数据后，模仿现实世界的动物、植物、机械等改变了自己的模样，便成了数码宝贝，因为本身诞生于网络，所以也一直是生活在网络中，数码宝贝拥有属性、DNA、种族等设定，以数码世界的食物为食，大多数好斗，可进化，基本上分为6个阶段而就是好斗以及可进化的原因，原本这些病毒变成的数码兽便成为了人们捕捉培养对战的对象了。

无独有偶，2001年开始登场的《洛克人》衍生系列《洛克人EXE》也将舞台设定为网络和现实的交错中，游戏设定在200X年，这是一个电脑网络飞速发展的时代，每个人都可以拥有个人终端机——辅助电子仪器PET，PET中有一种被名为网络领航员（NetNavi）的拥有情感的人工智能系统。PET和网络领航员令生活大大便利，然而这种便利也被黑客和犯罪集团利用。小学生光热斗在5年级时从父亲那得到了自己的网络领航员洛克人EXE后，便和同学们组成了网络领航员小组，去参与解决网络问题。没想到那些问题背后竟然是犯罪集团操控，更没想到他的网络领航员洛克人EXE其实是他夭折的哥哥通过DNA压缩到电脑后移植所诞生，这也是为什么洛克人EXE一开始就拥有人格，以及和热斗故同步率极高的原因。



▲洛克人EXE，由热斗夭折的哥哥的DNA压缩到电脑后诞生的网络领航员。

有趣的是，在初代的设定中，故事的舞台是200X年，很显然这是厂商在网络时代开始高速发展的2001年的一种贴近生活的设定，不过到2003年系列第四作《黑月·红日》发售后，时间便改为了20XX年，大概是厂商觉得科幻题材到了设定的时间结果什么都没实现，可能会给自己无端地增加了槽点。

其实Capcom还是多虑了，21世纪本身就是很多早期科幻作品设定的时间舞台，虽然很多没实现但并不影响这些作品的伟大意义。而数码宝贝也好，网络领航员也好，这些存在于网络的虚拟生物其实已经在网络时代不知不觉地出现，形形色色的网络宠物都可以归为这一类，而且可以通过云存储来进行保存，尽管这些虚拟的网络生物没有像游戏中设想的那样有它们自己的生活，但是网络生物已经的的确确地在这个网络时代，走进了不少人的网络生活中。

热斗的哥哥彩斗总会通过洛克人来帮助他渡过难关，真是位好哥哥啊（泪）。

自动驾驶汽车


▲《霹雳游侠》的基特，一辆能自动驾驶的智能汽车。

人类的科技进步不少都源自于一个"懒"字，当人在开车开得很累时，免不了会想到自动驾驶。80年代美国的科幻电视剧《霹雳游侠》中主角的搭档基特就便是一辆会说话、会独立思考而且能自动驾驶的功能强大的智能汽车。而1985年的动画片《汽车奔奔》以及后来的《汽车总动员》和《飞机总动员》，里面的汽车飞机虽然是拟人化但也算实现了自动驾驶，不过这些作品并没有去描述该如何实现。基特虽然算是科幻的产物，而汽车型生物奔奔以及两个"《总动员》系列"中那些被赋予了拟人化的生命，甚至可以说与科幻没什么关系。

不过是在游戏领域，以废土战车为卖点的"《重装机兵》系列"严谨地在其世界观中给出了答案：网络智能。"《重装机兵》系列"的故事发生在大破坏之后，而在此之前，人工智能科技的开发达到极盛，各个民用领域甚至部分军用领域，都借由人工智能实现的各种自动运行给人们的生活带来了极大的方便，这其中就包括车辆的自由驾驶，在智能化和网络化的双重作用下，即使是路面行走的公共巴士，也可以像现实中的地铁那样守时，而且每辆车都犹如有和善而经验丰富的老司机在驾驶般舒服又准时——直到大破坏发生，原本用来解决环境问题的超级电脑诺亚以灭绝人类为环境解决方案的方法，便通过网络将一切原本给人类带来各种方便的智能自动设备控制，对人类施以杀戮，其中便包括那些原本为人们熟悉的公交巴士，这些巴士成为了暴走的怪物野巴士。


▲汽车奔奔，其实是一种汽车状的生物


▲汽车总动员，因为全部拟人化，所以已经无所谓是否是自动驾驶了。


▲这辆成为了怪物的野巴士，因为残存着之前的巴士运营程序所以可以收服为己用。


《汽车奔奔》的OP旋律我至今都还记得（笑）。

其实在大破坏之前公交巴士的那种运行，在现实中的地铁和高铁动车的驾驶中早已实现，即ATC（自动列车控制系统），司机们无需不停地去调节速度，自有ATC系统在这个系统的控制下精密地监控者列车的运营，司机的职责则是在安全、排除障碍、关键时候做出各种反应以及对指挥中心做出反馈等确认，并在车辆不密集等时段进行人工驾驶，因此在现代社会的地铁网络中，高峰时甚至可以实现1分钟一趟的高效又安全的运营，而这个系统正是让地铁可以有效运行的重要原因。地铁也好、高铁动车也好，本身是一个可以完全由经营方全暖面掌控的大平台；汽车则不同，马路上车辆密集且路况瞬息万变，地铁尚需有司机做各种应对，而汽车实现自动驾驶岂不是更难？

发事件时也有自动急刹车的功能，并且在主控电脑发生问题时可以随时切换成人工模式……当这种自动驾驶汽车真正普及时，因为疲劳驾驶、醉驾、慌乱踩错油门等事故也都将杜绝，安全性和准时性都大增，拼车率的增加也一定程度上降低了能源上的消耗，据说大概在两三年内，这种自动驾驶汽车便会正式地出现在汽车市场上了。至于《重装机兵》中那种因为全智能化带来的反噬，作为一个警醒也不错，不过也没必要担心，毕竟首先要有一台如诺亚那样能够掌握全网络的超级电脑才行，而且有如此多AI反噬题材的科幻作品在先，使得人类在现实中的人工智能开发上，都严格限定了人工智能的权限。接下来我们要说的科技成果，便涉及到了对人工智能权限的严格限制。

尽管还有很多方面被质疑，但关于自动驾车汽车的研究还是以2010年3月1日谷歌的研发为起始拉开了序幕；2012年3月1日，美国内华达州允许自动驾驶车辆上路的法律正式生效，而后到2014年末、2015年初，自动驾驶汽车纷纷被展示出来。相比列车完整而封闭的自动控制装置，汽车的自动驾驶除了必备的人工智能，也需要视频摄像头、雷达传感器、激光测距器这些来观察感知路面情况，在面对突



◀第一辆取得自动驾驶拍照的汽车。

机器人



▲《罗萨姆的万能机器人》，虽然Robot这个词首次出现，但这里的机器人更多地倾向于生化而非机器。

说到人工智能，很多人都会第一时间想到机器人，毕竟机器人在科幻作品中最早使用人工智能来独立行动甚至拥有自主思维。因为机器人相关的科幻题材作品实在是庞大，这里便也不像其他的说得那么面面俱到——如果真展开了说，机器人本身就可以策划出一篇内容篇幅完全不亚于本文的专题。

机器人这个词最早出现在1920年捷克斯洛伐克作家卡雷尔·恰佩克的科幻舞台剧《罗萨姆的万能机器人》中，以捷克文Robota（苦工）和Robotnik（工人）创造出Robot（机器人）这个词，尽管设定上更趋

向于人造人，但这种智能化的自动执行任务的东西还是成为了科幻题材作品的常客。而相比于指挥忠实的机器仆人去生产，让机器人拥有超越设定的意识来进行自我价值反思甚至做出“僭越弑主”等行为，无疑更符合文艺作品的矛盾冲突设定，因此这个题材被大量使用。鉴于此，1942年美国科幻文学大师阿西莫夫提出了不伤害人类个体、服从人类命令、保护自己的著名的“机器人学三大法则”，然后又加上了保护人类群体的第零法则作为前提，后来还被其他人完善了确认自己机器人身分的第四法则以及不参与机器人开发制造的繁殖法则——由于这种设定下将导致机器人作品温情化泛滥，远不如矛盾冲突来得激烈，因此在科幻作品中产生的影响并不是很大，但却成为现实中机器人研发的重要原则。1939年，美国纽约的世博会上首次展出了机器人，虽然距离劳动作业还很远但却迈出了第一步。1954年，第一台可编程的机器人诞生，1956年关于智能机器“能创建周围环境的抽象模型，遇到问题从抽象模型中寻找解决方法”的定义被提出，1959年第一台工业机器人问世，1962年商业化的工业机器人开始卖往全世界。至此，机器人彻底完成了从科幻到现实的转变，在各个领域开始发挥越来越重要的作用。

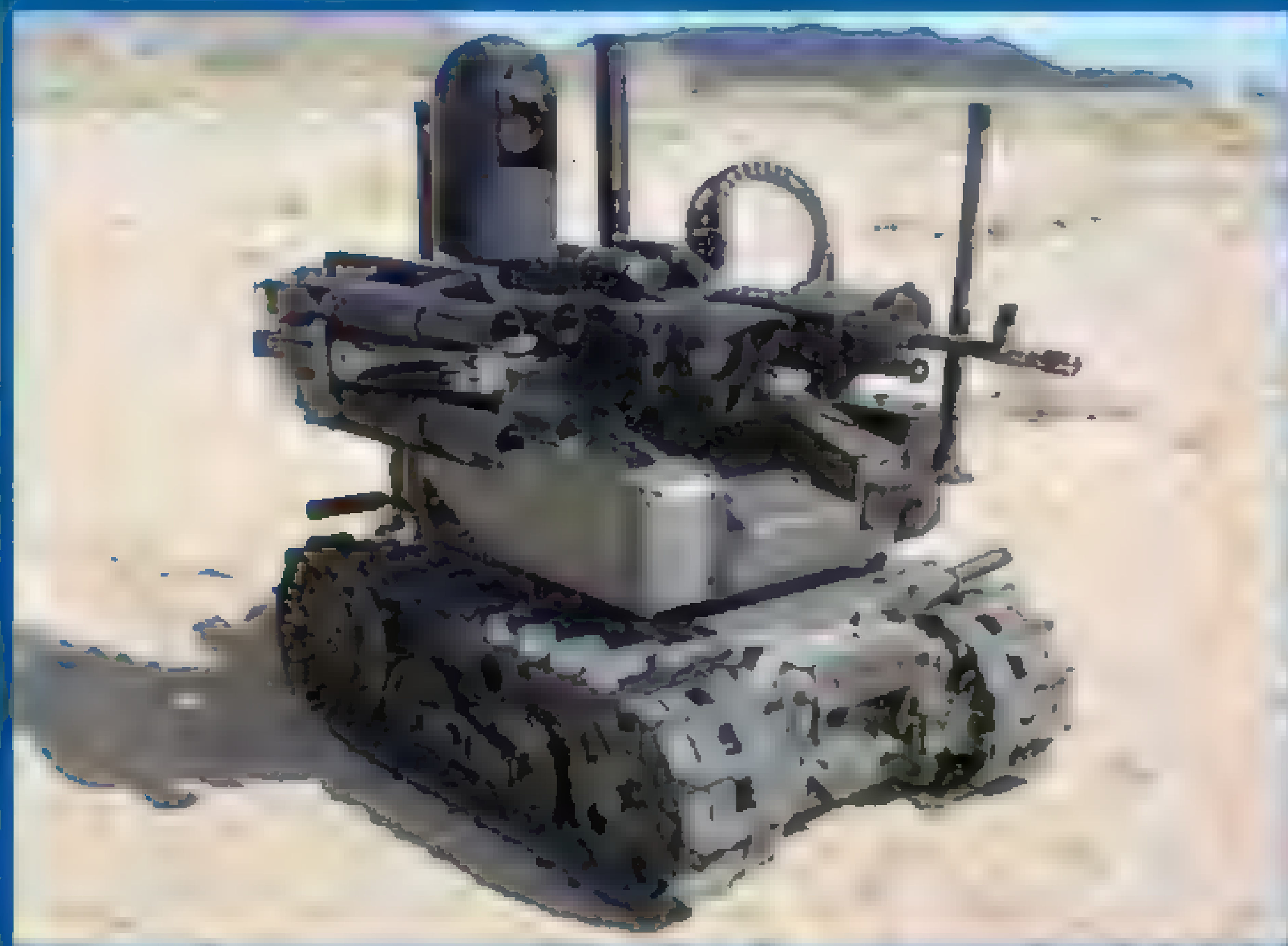


▲《星球大战》，行走在塔图因沙漠中的C-3PO和R2-D2



▲鬼护卫和鬼重甲其实也属于古代文明制造，被赋予守护任务的机器人

和现实中机器人各种适应需要的机器外形不同，科幻作品中的机器人因为最早是作为苦力型出现，所以其造型大多是金属外壳的有脑袋胳膊腿的人形机器人。像《星战》中阿纳金组装的礼仪机器人C-3PO以及银河联盟的那些军用机器人都是代表，而宇航技工机器人R2-D2这些虽然像个会自主行动的桶但因为个性的表现反倒让其可爱起来，而哆啦A梦和它的同类们，理论上应该也属于人形机器人。此外“《口袋妖怪》系列”那些由古代文明制造出被赋予守卫职责的鬼护卫和鬼重甲，以及旨在网络空间甚至外太空进行探索的3D龙一族，也都满足人类制造以及忠实执行人类命令的机器人需要，有着机器人的特征。而相比严格按照既定程序行事的普通机器人，拥有自我意识是变形金刚的一大特色，和科幻小说中人类制造的机器人一样，变形金刚原本也是五



▲2013部署到伊拉克的武装机器人，根据机器人学第一法则，即便是武装机器人也不能杀害人类，因此这个武装机器人主要用于投放烟雾弹和催泪瓦斯等



只要机器人能随时做出各种好吃的，我就一本满足了！

面怪制造的机器奴隶，但五面怪嫌这些机器人太笨，管理起来太累，便开发出了魔力神球这个赋予机器人智慧的东西——于是熟悉的高智能机器人反噬主人的悲剧再次上演，五面怪虽然想出各种方法对付这些反抗的机器奴隶，但最终还是被他们一手创造的这些有了自主思维的机器人们给打跑了。如果放到其他机器人题材里自然是机器人反噬主人的悲剧，但在《变形金刚》里却是一个伟大的开始。

除了普通的人形机器人，还有以完全接近人类外形为目的而制作出的仿真机器人，如果是民用服务型的还需要和人类进行各种互动交流。这种概念提出得相当早，日本机器人动画的始祖阿童木便是有小孩子外形的仿真机器人，后来的洛克人走的几乎也是同一路线。《终结者》中的机器人杀手更是以金属做内骨骼，外面用活性生物组织完美还原了人类的外形。纯粹的民用服务型机器人中的典型的就是《人形电脑天使心》的少女外形电脑，不仅有少女的模样，甚至会耍女孩子的小性子。由于仿真机器人设定为军用时是非常合格的潜入型杀戮者，因此一度被认为是人类的毁灭者。但是在仿真机器人问世后，尤其是荷兰机器妓女和性爱机器人概念的提出后，便也有了新的观点，说人类被机器人毁灭并非在战场上而是卧室里，当完全言听计从、身材颜值皆满分且不会变老、体贴入微的服务型仿真机器人在完全满足人们的感情需求和生理需求后，人们便彻底不再需要异性，人类便因为下一代不再被繁育出来而迎来末日……尽管在现阶段仿真机器人仅仅是有效地验证了“越接近真人越带来如看到尸体般不舒服”的恐怖谷理论，但以科技发展的速度，仿真机器人要达到真人标准似乎也不会有多长的时间，尽管恐怖谷理论的提出者森昌弘坚信机器人和真人完全逼真时恐怖谷心理就会达到顶点，但毕竟那一天还没有来。不管怎么说，提前提出担心总还是能起到防范于未然的作用。



▲《人形电脑天使心》的小叽是一个美少女外形的电脑


▲能唱歌舞蹈的仿真机器人HRP-4，虽然仿真度惊人，但还是会有莫名的诡异感，这就是恐怖谷理论

超级动力能源

能源是当今世界的重大话题，尽管人类的发展日新月异，但人类对石油的依赖以及上世纪70年代两次石油危机，也都让人不得不去思考和面对石油枯竭这个沉重话题。于是，有关新能源的问题便也经常在科幻作品中出现，比如《星球大战》中的A-Wing、帝国拦截机、歼星舰等，使用的就是离子引擎。不过离子引擎本身并不科幻，1964年美国的SERT 1号卫星便尝试使用两个离子引擎，其原理是将气体离子化后，通过

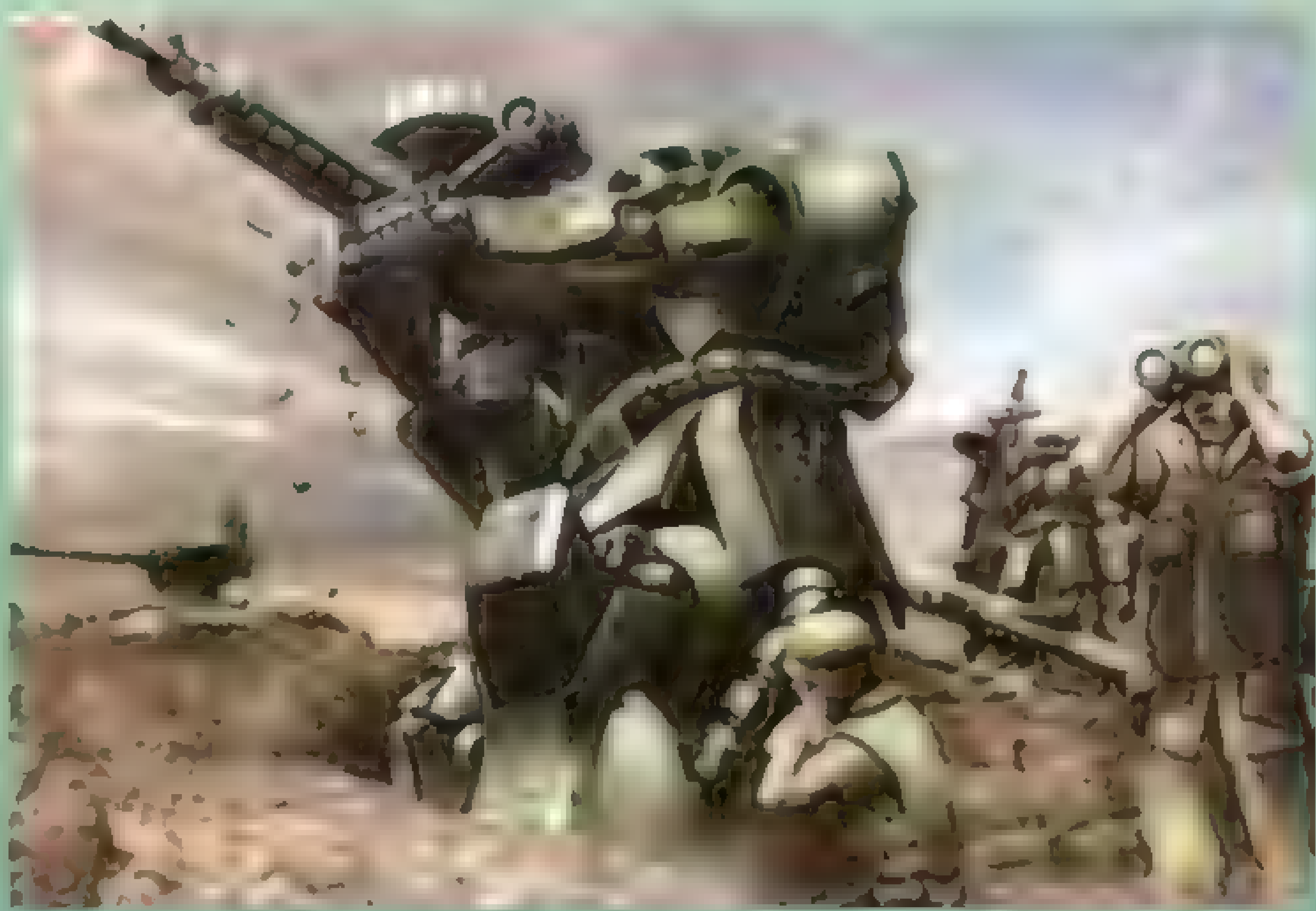

▲现实中首个使用离子引擎的深空1号彗星探测卫星。

常有限，而在反恐全球化的背景下更是如此。倒是在科幻领域，核动力经常作为动力能源出现，最典型的便是影响深远的“《机动战士高达》系列”，其中机动战士们的动力便是核融炉，不仅动力强劲而且安全稳定性也不错，基本不用像后来的小型MS那样担心成为移动的核弹，即便如此，在近战甚至巷战时

引擎背部的电子场，最后离子从引擎中喷发产生动力，这种动力虽然不大没法用来发射，但在脱离重力的太空中却非常适合，而两个离子引擎的试验结果也是其中一个试验成功。虽说处于试验状态，但这种新的动力已经足以引起人们的无限遐想，很显然《星球大战》的作者卢卡斯也是众遐想者之一，不过在《星战》中，离子引擎的种种表现早已超越现实中的离子引擎太远太远，某种意义上说，以《星战》为代表的科幻题材作品里中，太空中的离子引擎动力相比于现实，更类似于蒸汽朋克与现实的蒸汽机技术的差异。

而且就算是再富有象力的作者、再优秀的科幻题材，依旧跳不开现实的窠臼，就像外星人，长得再奇形怪状但依旧是直立双腿行走而不是大头朝下用舌头走路，能源也是如此。事实上，当1951年12月20日人类首次用核反应堆产生出电能，新的能源便已经出现了，但是这个源自于足以毁灭人类的技术不得不让人考虑其安全问题，因此即便核动力已经大量应用到大型武器如航母潜艇上，在民用领域也非

也还是要注意避免击中敌方机动战士的核融炉，毕竟真爆一下也不是闹着玩的。而相比地面和殖民卫星中作战，宇宙中的战斗可就不管那么多了，因此当机动战士的核融炉被诱爆后，身在其中的驾驶员往往会尸骨无存。在世界观设定颇为严谨的《UC世纪》中，能源问题同样考虑到了核动力的强大动力和强大破坏力的双重可能。除了以上两种能源，游戏领域还有生命能源、永动机甚至挖出来的古代文明这些，不过这些不仅目前没实现而且以后实现的希望也比较渺茫，就留到以后在其他专题中再说，不在这里占用版面了。


▲一年战争中投放到地球的陆战扎古，以核聚变作为动力让身躯庞大的机动战士实现了持久作战。

光枪

《星球大战》是一部有着史诗般宏大历史背景的科幻题材巨著，其对后世的影响十分深远，其中非常重要的影响之一，就是构思了光枪。



▲FPS《星球大战 战斗前线》，和电影一样，激光和实体子弹无异。

和打一打就要换弹夹的普通枪不同，光枪整体上可以看做是一个激光光束生成器，生成具有强烈穿透性的高强度光束发射出去。理论上说这种光束的打击即便在空气中也几乎是即时的，毕竟是光的速度。不过在《星球大战》的电影以及改编的各种游戏中，光枪发射的激光都以普通子弹的速度一段一段地沿着弹道轨迹发射，其实这也是一种无奈或者说增强演出效果的处理，毕竟激战时这种光束子弹横飞的场面是非常壮观的，以电影第四部（实际上的第一部）帝国战舰中那段著名的光枪战为例，如果现实化，应该是反抗军和帝国军彼此用光强如激光手电筒般互相照射、既要努力去照到别人又要躲避对方光束，当有人被光束扫到后便痛苦地挣扎倒地身死……场面是不是特滑稽？同样的，当在真空的太空中发射激光时，理论上也是看不到的，不过硬找原理（如康普顿散射）也不是找不出来，总之这些不重要，重要的是，《星球大战》在上世纪70年代，以前所未有的特效为人们展现出了波澜壮阔的宇宙大战。

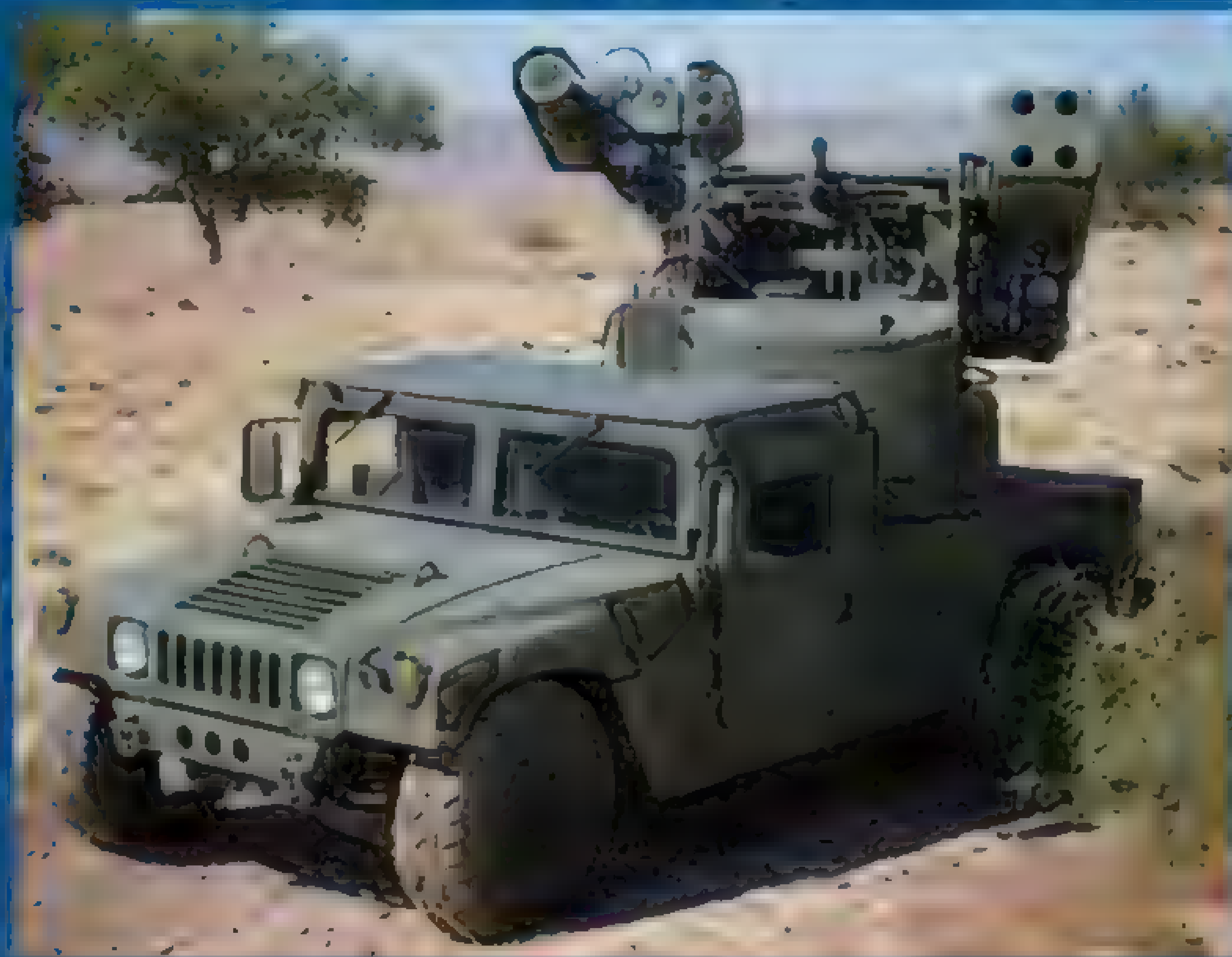
因为《星战》的影响实在太大，所以激光枪往往成了未来科幻题材的电影和游戏中的标配，甚至以子弹速度飞行的、分段可见的光束也被继承下来，无论是士兵用激光枪，还是战机



▲《机战》中因为各种毁天灭地的大招的泛滥，使得原本应该非常高大上的光束枪成为了比较低级的武器。

用激光枪，任何游戏和影视作品都不例外，而且根据“光束武器也是光”的原理，在一些作品如《机战》中，甚至还有吸收光能的场域以及专门反射光线的反射斗篷，《重装机兵》中给战车涂上镜面涂层，也能有效地反射激光。

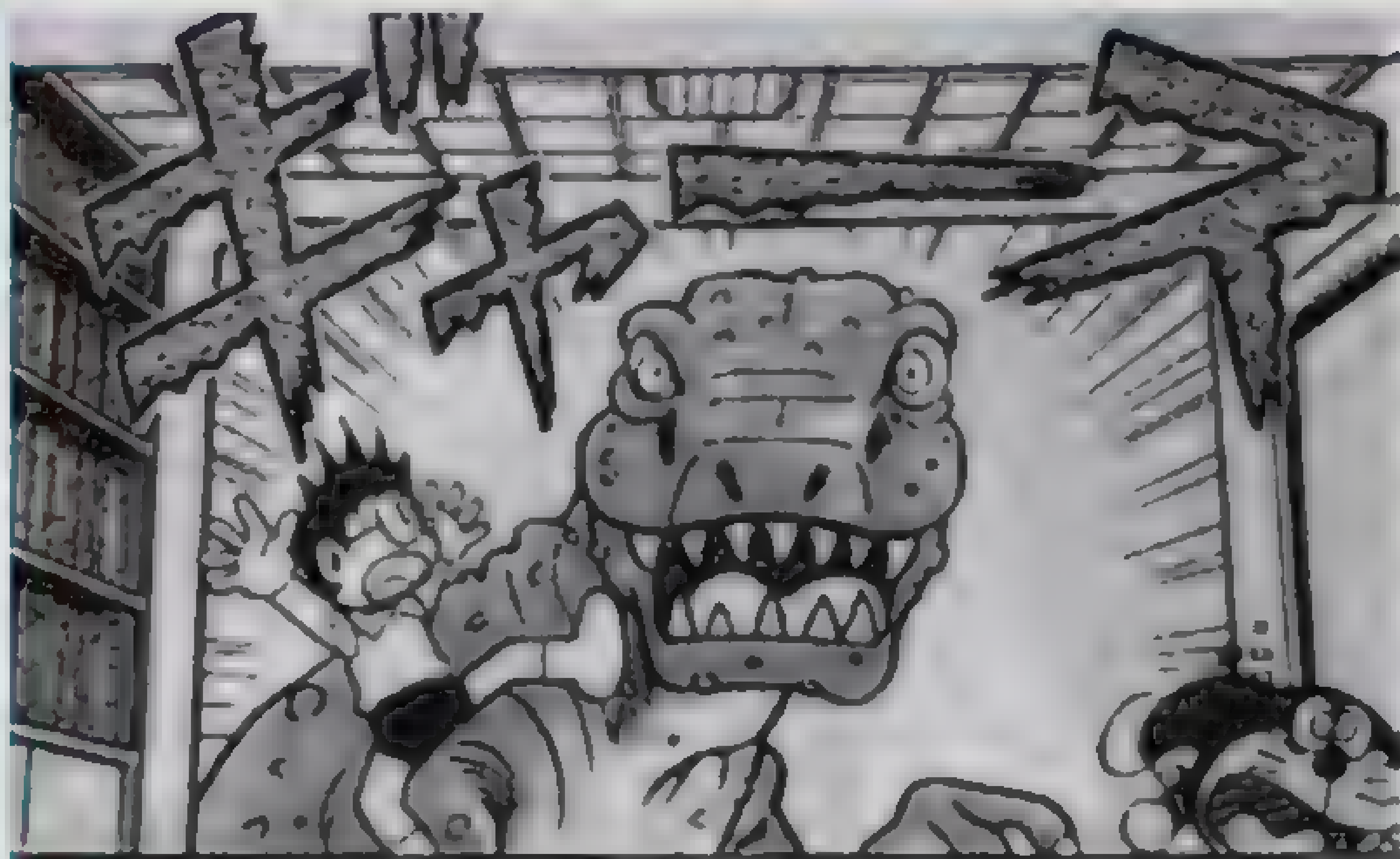
作为从科幻题材走进现实的黑科技之一，早年光枪的主要用处其实是娱乐，比如任天堂在拓展传统纸牌业务后第一次赚大钱就是激光枪打靶场，而后应用在街机和家用



▲成功拦截无人机的激光拦截系统——激光复仇者

机上的光枪也和这东西是一脉相承。此外就是激光手电筒，虽然经常被小混混们在酒吧拿来远距离挑逗舞女，但更多地则是用于商务、讲座、导览等远距离的指向定位的正经使用上。在军用途上，我们一般电视上常见的就是激光远程锁定目标，还有就是用于干扰和致盲较近距离目标的光电传感器，以及攻击人眼和一些增强型观测设备这些作用，甚至像"《重装机兵》系列"中的激光拦截系统也在现实中出现，即只用1千瓦激光就可以对付无人机的"激光复仇者"。

裸眼3D屏



▲《哆啦A梦》的立体超大荧幕电视的立体怪兽，把大雄和哆啦A梦吓了一跳。

裸眼3D大家相信都不陌生，现在的3DS不仅成功实现了裸眼3D，去年推出的New版更是通过面部捕捉技术来让3D效果实现了稳定化，那么这种技术也是来自于科幻？当然是！早年的3D视觉可是只在专门的3D影院里，通过戴上红蓝眼镜来进行短暂体验，而脱离眼镜、就像普通看电影那样直接享受立体视觉，便成为了一种设想，而这个设想，在《哆啦A梦》中被提了出来——相对于史诗般波澜壮阔的《星球大战》在科幻领域的诸多重要影响，《哆啦A梦》这个带着浓浓轻松搞笑的科幻动画似乎更面向低龄观众，而其中种种对未来的设想也往往被看做是满足小孩子的异想天开，不用说当时的成人，即便是小时候看《哆啦A梦》长大的这些人，在笑过之后往往也有很多不记得了，但其中却已经有相当多如模拟旅行相机（相片合成、PS合成）、手表收音机（智能手表）、万能打印机（3D打印机）、空气蜡笔（3D蜡笔）、记事鸟（智能备忘软件）等众多想象中的未来物品都已经成为了现实，我们这里说的裸眼3D也不例外。

在《哆啦A梦》中，哆啦A梦和大雄在看到这种不依赖3D眼镜就完全立体显示在眼前的怪兽时，最初反应是被吓了一跳，而在观看中还发现，这种出屏感是真实的出屏而非简单的双影响立体视，大雄来到显示屏的接近0度角的位置，甚至可以看到暴龙的侧面——而这不就是我们所说的裸眼3D么？不过现实中的裸眼3D依旧是基于平面的立体视觉，并不会因为从斜面看而看到该角度下的画面，而角度也没达到动画中那般夸张，但是对于《哆啦A梦》来说，这的确是一个从幻想走进现实的黑科技，尽管没有在游戏作品中出现，但却已经应用到了游戏机上了。



▲初版3DS，最新的New版已然实现了稳定的3D立体效果。

视频通信



▶《口袋妖怪 黑·白》的C齿轮功能之一，除了可以和NPC进行视频通话，还可以和附近的好友通信。



在相当多的科幻题材的游戏以及影视动画中，我们都可以看到视频通信的场面，比如《口袋妖怪》的动画版中小智就经常以这种方式和大木博士对话，《潜龙谍影》《生化危机》等游戏中更不乏对话时直接显示对方影像的场面；而在《高达》等机器人动画中，也不乏直接视频对话的场景，《星战》里黑武士达斯·维达甚至通过即时的视频通信直接对失职的手下用原力锁喉。《口袋妖怪 黑·白》中C齿轮的可视电话功能，不仅可以与游戏中的NPC们进行可视对话，通过无线功能还可以和附近的其他玩家以这种方式来进行视频通信，可惜国内的玩家很少去公共场合玩，因此体会到这个功能的玩家并不多。

视频通信如此常见，看起来似乎又完全可以实现，但是事实上，这种看似可用的东西却在相当长的时间内只存在于艺术作品中。早在1964年，美国贝尔实验室就已经提出了可视电话的方案，将单纯的声音传送变为声音和影像，让人们在电话问候时还能看到对方，这个在当时以及以后的很长一段时间来说似乎都不是什么难题，但事实上，传统的网络和通信技术条件对于即时传输视频来说是几乎难以突破的瓶颈。年纪大一些的读者朋友们应该对网络刚刚普及的拨号上网不陌生，那种以普通电话线上网的网速和今天的宽带完全没法比。后来随着芯片技术、传输技术、视频编码技术以及数字通信等的发展，可视电话终于走出了从设想到实现的这艰难一步，但也仅仅是走出了这一步而已。当视频通信真正出现在普通大众的生活中时，依赖的早已不是当初设想的可视电话，而是基于宽带的即时视频。除了电脑，手机的可视电话功能也出现了，但也同样依靠手机网络的发展以及与宽带密切相关的无线路由器技术。尽管如今的通信技术和解码技术已经让视频通信完全成为了现实并且可以免费使用，但是人们对此种方式的兴趣早已冷却，反倒是在网络直播上得到了相当广泛的应用。



▲概念提出近半个世纪的视频通信凭借通信技术和解码技术的发展终于全面走入了人们的日常生活中。

全息影像


▲《星球大战》中，通过全息影像，未到场的绝地长老依旧出席绝地会议。


▲《乐高星战》中再现了莉亚公主录制全息影像的画面。

如果说裸眼3D已经司空见惯、而视频通信似乎是早该出现可偏偏它一直是科幻状态的技术，那全息影像就是真正出身名门的科幻科技了。在《星球大战》中，即时投射出的人物立体影像虽然有些虚、颜色也不够饱和，但是却是完全立体呈现，而且帧数足、无延迟。因此在《星战》中，全息影像技术不仅用来日常的全息影像通信，甚至因故未在绝地圣殿总部的绝地武士们也可以以此种方式来参加总部的会议，全程就和其本人在场一样（这一项其实也已在现实中走出了第一步，即网络视频会议）。而且全息影像不仅用在通信上，还可以通过将自己的一段动作录制下来后来作为暗号发给其他的同僚们。

虽然很未来很高科技，但人们对于全息影像的现实化过程似乎远不如太空城市开发、星际航行、机器人等兴趣那么大，毕竟对于生活中来说，能实现普通的视频通信就够了，而且连视频通信都长期遭遇瓶颈，那真正全方位立体投影的全息影像通信更是谨慎为上。但学者们对此倒是兴趣颇大，掌握了全息影像的原理：通过物体或物体散射的光线照射到媒介上的同时，以第二束光线也照射媒介上，使得两束光彼此之间发生干涉现象，产生光场形成团，若如果使用参照光相同的光线来产生衍射，而衍射的光场和物体散射的光场相同，那么就会实现影像的全息化。简单说，干涉用来记录物体的光波信息，而衍射能够再现还原信息。

虽然原理已经清楚，但其复杂以及精细需要所带来的成本是天价的，因此全息技术充其量用在激光全息防伪标签上，并没有如艺术作品中使用得那么牛。到2007年，思科CEO钱伯斯在印度班加罗尔的发布会上首次展示了现实中的全息影像技术，现场钱伯斯与技术团队负责人面对面交流，而负责人戴比尔斯只是一个虚拟形象，本人在美国加州，完全实现了科幻片中的绝地武士们全息会议的场景。而后便是我们非常熟悉的2010年的初音感谢祭上，举办方用德国的Sax 3D超大特殊透明玻璃屏与投影灯，把初音形象立体地展现出来，全息影像首次使用在面向大众的商用上。2012年


▲在初音感谢祭上全息技术首次应用于大型商业活动。

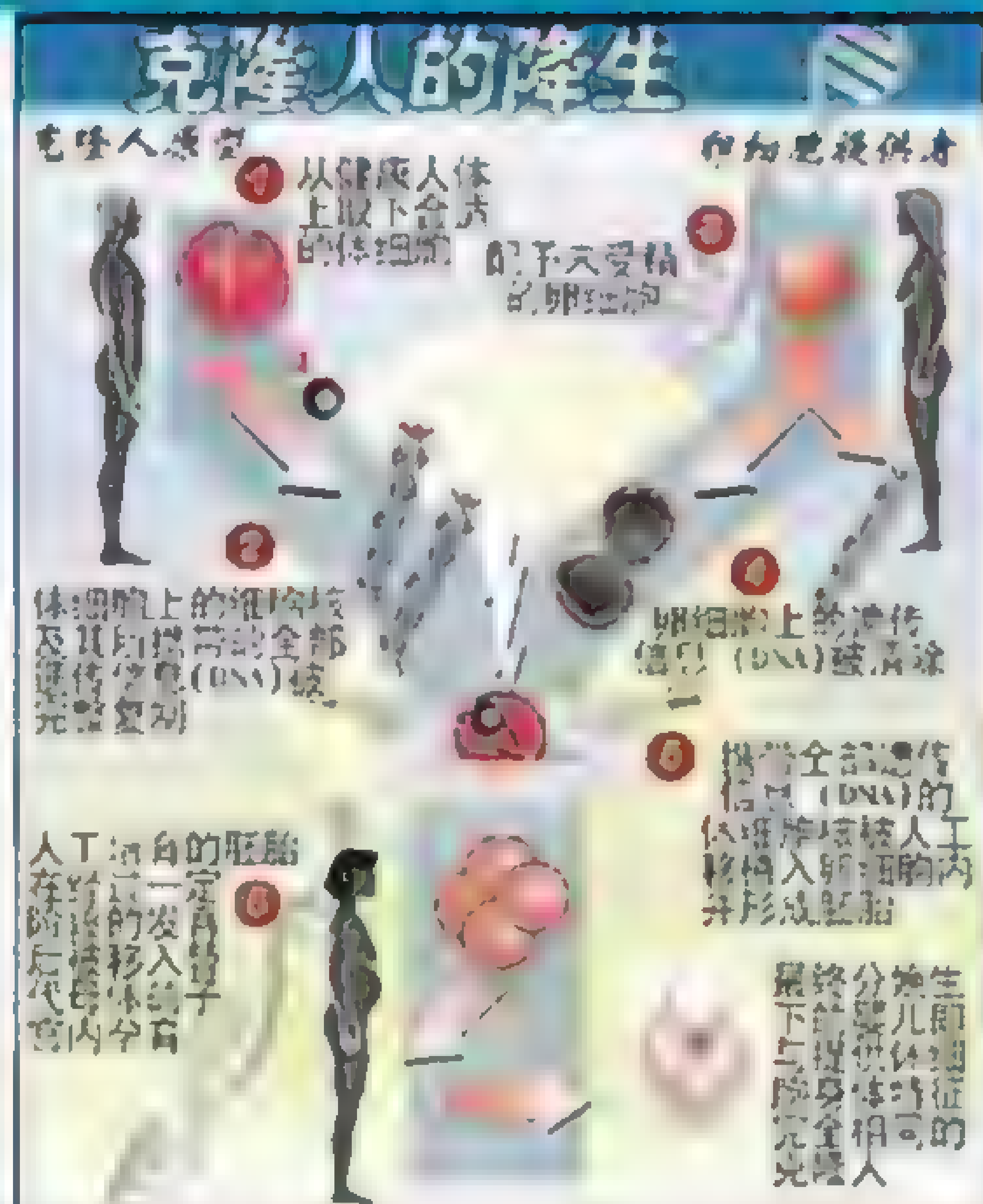
加拿大的科学家就研发了全新的全息投影技术TeleHuman，利用柱状玻璃管在内部设计一个凸面镜和3D投影装置，两个人站立在比例管前就能实现3D投影，并实现360度的可视效果，配合应用程序甚至可以做出手势和语音操控。次年麻省理工学院更提出实现了全息技术上突破，不仅色彩更加饱满，成本也大大降低。然后就是2013年9月6日周杰伦演唱会上与1995年便离世的邓丽君的近乎乱真的同台对唱了，尽管都知道使用的是全息投影技术，但真人全息投影以如此真实的面貌呈现出来还是惊得人目瞪口呆，加上现场的艺术化处理，使得短短的几分钟犹如亲眼见证了时空穿越——很显然，这种全息3D的表现力已经超出了人们的想象甚至科幻片中的效果。



▲2013年俄罗斯公司Displair在消费电子产品展上展出了其研制出的空气触屏，通过加湿的空气中投放影像并可进行触控操作，与真正的全息触屏似乎越来越近了。

此外《阿凡达》等作品中的全息触屏目前已经初步实现，尽管还是要投放到物体上，但不难相信，借由全息成本和技术瓶颈的突破，配合已经成熟的体感技术，想要实现这种全息画面的空中投射和操作，其实真的用不了多长时间。

克隆



▲克隆人的降生过程。



▲克隆绵羊多利。

克隆。指的是无性繁殖，尽管听起来科技感十足，其实在生物界早已不是新鲜话题，仙人掌、葡萄切断成多段后每个都可以长成完整独立的一株，这其实就是克隆。之所以说克隆是从科幻走进现实，是因为克隆的对象不是植物或者低等生物，而是哺乳动物甚至是人。

1963年，英国生理学家和遗传学家霍

尔丹首次提出了克隆的概念。1978年成书的美国科幻小说家罗维克的作品《克隆人》中则首次提到克隆人的概念，并详细描写了克隆过程：在取下克隆对象的体细胞后将细胞核及其携带的信息完整复制，配予清除原有遗传信息的未受精卵细胞后，将全部被克隆对象的遗传信息植入卵细胞内形成胚胎，最终分娩生下与克隆对象身体特征完全相同的克隆人。

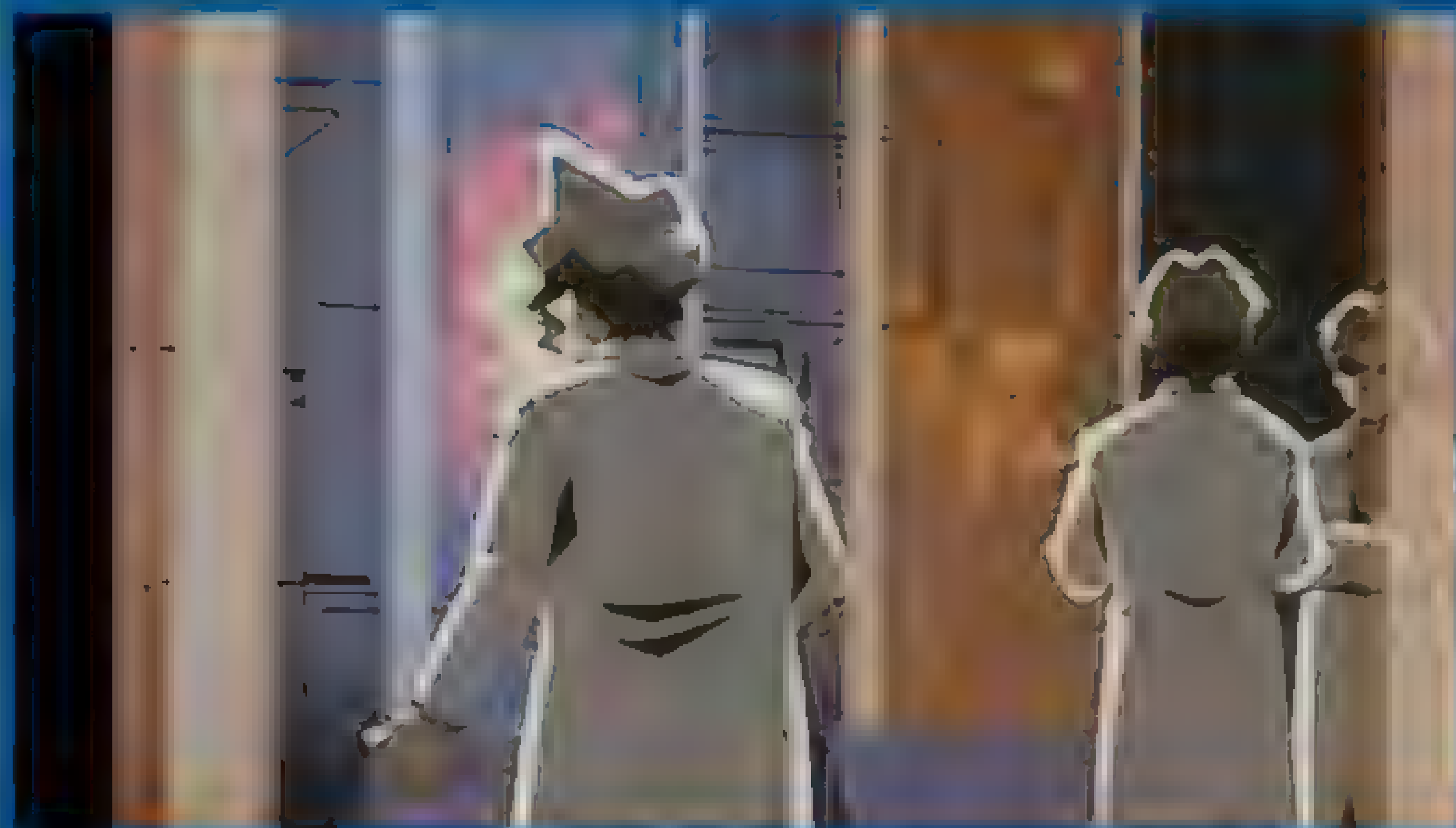
1996年7月5日，克隆绵羊多利的诞生标志着克隆哺乳动物在现实中得以成功，各种克隆题材的电影作品便也如雨后春笋般出现。而游戏领域在克隆绵羊诞生前后的那些年，也有不少涉及克隆这个话题，比如1995年MD上就推出过《X战警2 克隆人进攻》，而《梦幻之星Ⅱ》和《梦幻之星Ⅳ》也都出现了克隆人。《星战前传2 克隆人战争》改编的各种几乎全平台的相关游戏更是到处刷存在感。这些克隆人虽然复制自最强赏金猎人，但只有为数不多的指挥者才有意识，因此是名副其实的工具，尽管盔甲看着和早期后传的帝国兵相似，但因为造价及可能被操控等危险，帝国还是放弃了克隆人而改征自然人。而《口袋妖怪》初代的人气神兽超梦，更是一只克隆改造自传说中幻兽的口袋妖怪，在游戏中虽然相关的剧情没有进行展开，但在后来的剧场版《超梦的逆袭》中，超梦作为克隆体对有关克隆的各种反思和质问，构成了影片的主线，在神兽战这个热热闹闹话题之外，令影片乃至游戏原作的深度都大大加强。

而在游戏和电影中的克隆人狂刷存在感



▲多平台游戏《星球大战 克隆人战争》。

的同时，有关克隆人类的争议也从来没停止过。理论上说，既然成功克隆出哺乳动物绵羊，那么克隆人类也只是早晚的问题，毕竟关键一步已经走出，其实最大的争议来自于伦理，比如西方宗教界就认为这种无性繁殖的克隆人会导致抛弃上帝、拆散亚当夏娃，杞人忧天者则担心野心家们把希特勒等一众战争狂、刽子手暴君复活后令世界陷入万劫不复，更多的还有对克隆人的法律地位以及人权、平等等方面进行反思和讨论。比起其他领域，医学界倒是非常欢迎，因为克隆人技术一旦使用，那么已丧失生育能力的父母在孩子夭亡时可以成功克隆孩子，避免空巢悲剧的持续；对于不育症的夫妻则可以通过此方法成功繁育后代避免家庭破裂，此外更可以有效地进行器官和骨髓的克隆和移植，甚至可以因此杜绝灭绝人性的器官盗卖……尽管反对的声音很高，但据说一些国家始终在进行克隆的研究，并从科学本身及社会的角度打消了希特勒再生一类的疑虑。不过可以预见的是，有如此多麻烦的事情在，起码在克隆人类这个问题上，很长时间还是只可能停留在实验室里。

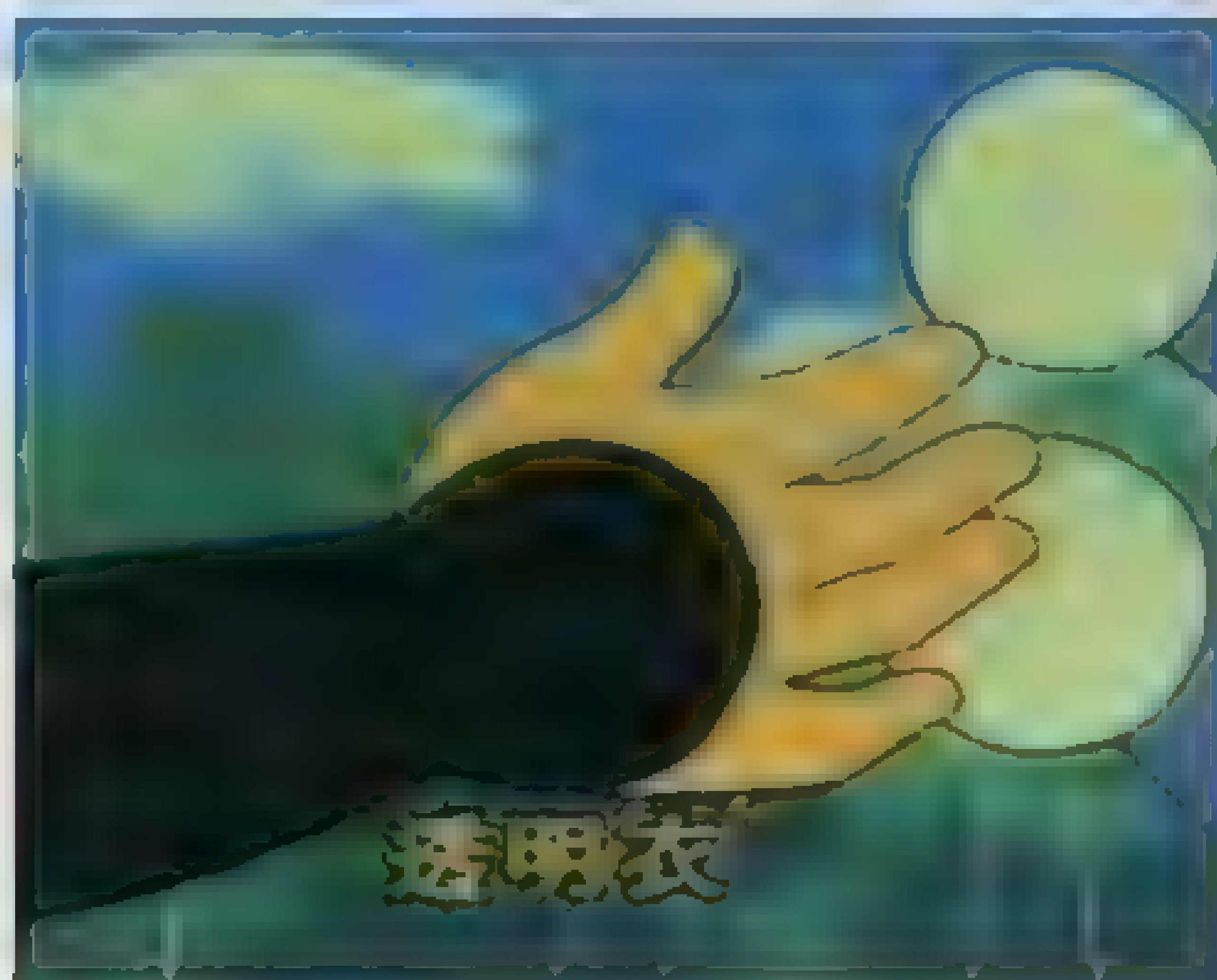


▲《超梦的逆袭》完全版的开篇，包括对死去女儿小爱的克隆复活在内，同批所有的克隆体只有超梦活了下来。

最后说一下，即便是克隆，也必须要经历从胚胎到孕育到成长的这一系列过程，而我们在很多艺术作品中，看到克隆人都是以成人的姿态从培养皿中直接走出并直接拥有高能力高智商，这是因为这里在使用克隆人技术的同时，同时也使用了加速成长及知识注入，而背后的原因，则是不好安排时间和剧情去让克隆人来成长学习……

隐形衣





▲《猫和老鼠》的隐身墨水与《哆啦A梦》的透明衣。

隐形是个古老的话题，在很多神话传说中都有出现，一般都由法力高强的人或者神、魔等来实现，而这个魔法话题显然不是我们这里的科技范畴，1897年英国小说《隐形人》中将隐形首次以科幻的面貌展现出来，虽然使用隐身技术胡作非为的疯狂科学家最终被打死，但隐形后可以做的很多事情还是引起来人们的极大兴趣。以后的隐身的科幻作品中除了继续脑洞大开地去想象隐身后可做之事，更去探讨如何去隐身，除去魔法奇幻的，以科学方式来隐身一般有两种，一种是隐身药水，《猫和老鼠》第42集中的隐形墨水便是此类，涂在身上后便可隐形，《隐形怪杰》中的隐身药水则是要喝下去。除了隐形药水，普通人实现隐身，更多地则被赋予了如《神奇四侠》那样的隐身装置概念，即使用装置后才隐身。而我们这里要说隐形衣也是诸多隐形方法中的一种尝试。穿上具有隐身效果的衣服来实现隐身，《哆啦A梦》中便有隐身斗篷的大胆想象，尽管这个概念更多地存在于《哈利波特》这些魔幻题材中，但一番对比之后科学家们却发现，真正实现隐身，还真的要从隐身衣这个看似非常魔幻的概念上着手——之所以从衣服上着手，是因为衣服材料的使用有很多可深挖的地方，而且相对于涂在身上或喝进肚子里，作为衣服穿在身上明显也更安全。

尽管文艺题材的隐形术多种多样，但游戏中的隐形更多的是作为一种个人能力而非科技，表现上，一种是玩家看着半透明的角色在行动而游戏中人完全看不到；还有一种则是完全隐身，尽管作为对手时能让玩家造成很大麻烦，但玩家自己使用时因为看不到角色往往也会很被动，最典型的是《致命格斗2》中加入的第三个绿忍者在使用隐身后，非常不便，《任天堂全明星大乱斗》的隐身模式亦是如此。而真正让人震惊的隐形效果的，应该是《潜龙谍影4》的那一幕——当一颗西瓜滚落到潜藏中的斯内克腿旁时，其身穿的章鱼迷彩也随之出现了西瓜花纹，这段短暂的剧情动画可谓是集合了《MGS》特有的拉风和诙谐，某种意义上说，这种如章鱼和变色龙的迷彩服，本身也相当于一身隐身衣。



▲随环境变化的章鱼迷彩，还能有效地在热探测下隐身。

而这个高科技风范十足的迷彩服随着游戏面世后的第二年，美国公司CRYE Precisionkoi公布了其现实版——有着七种且能因应环境、季节、海拔和亮度变化而变化的迷彩服，其对着装者的隐藏到了令人瞠

目结舌的地步。其实这种迷彩并非全新的科研之品，在此之前，CP公司就致力于多地形迷彩的研究，但因为成本等关系一直未能在美国军方获得订单，而此次参与竞争带来的神奇的表现，称其为从科幻走入现实的隐形衣也并不为过。


▲现实中的多地形迷彩。

白等，目的只有一个，通过这种隐身衣让光发生折射，绕过隐身目标后再重新汇合，其中蚕丝蛋白因为结构细密，在医疗放射检测上甚至可以通过隐藏器官来观察器官下的病变组织。与此同时，美国罗切斯特大学的科学家也利用实验室材料研究出名为“罗切斯特斗篷”的3D隐形术，通过层层镜片引导光的折射角度，成功地将目标物体得以隐藏——可以说，除了类似章鱼迷彩的多地形迷彩已经实现了迷彩服的隐形，“罗切斯特斗篷”这个成本并不高的隐形技术对于隐身衣的实现和普及也是意义重大，不管从哪个角度来说，隐形衣都可以说即将到来甚至说已经来到了现实。

说到这里我们再回到纯粹隐形衣的概念上，隐形的一个重要特征就是让自己身上的图案完全融入环境，就像上面说的多地形迷彩，但若真较真起来这还只是算隐藏，仍然不算真正的隐身，理论上，对隐身衣设想的原理是起到让光像河水绕过河中的石头后再汇流到一起那样让穿衣者在他人眼中实现真正意义上的隐身，有了方向，那么研究起来就是寻找材料了，像玻璃纤维以及更精细的蚕丝蛋


▲通过光的多层折射绕过隐形目标后，罗切斯特斗篷成功将试验者的右眼隐形。

定位系统


▶《哆啦A梦》中的徽章追踪器

在哆啦A梦那神奇的百宝袋中，曾经掏出过一种叫做徽章追踪器的东西，这是一个电子定位装置，将徽章追踪器的徽章部分通过各种方式放在目标身上后，就可以通过追踪器来确定目标的位置——当然，以大雄的志向是不会去做一些了不起的事情的，充其量是坑一下小伙伴，虽然哆啦A梦给他这套神奇的未来设备的目的是为了方便他这个

"棒球经理"找大家方便，但以大雄得到宝物后必定要捉弄人的一贯做法，在享受短暂的上帝视角监视人的乐趣后，最终因为告密而被众小伙伴们追打。

而在《哆啦A梦》热播时，尚在冷战对峙中的美国也正在进行卫星定位系统的研究。最初的子午仪卫星定位系统虽然无法达成满意的效果，但却验证了卫星定位的可行性，因此在后来的计划中，便明确了卫星定位的大方向。而后在美国国防部的牵头下，这个卫星定位计划因为成本预算的关系一改再改，到1993年底，目标的GPS网（21+3颗卫星）才全面建成。因为本身即作为军事用途，因此GPS在游戏领域也大多出现在现代战争题材的游戏中，如《荣誉勋章》的GPS定位轰炸，以及《使命召唤》的GPS追踪器等。不过和众多在冷战中研发的成果一样，原本由美国国防部牵头、多国参与的GPS计划，也随着冷战的结束而很快实现了民用化，应用在定位、导航等多种民用方面。GPS导航仪便也从各种战机、军舰、战车上来到了民用汽车上。而如今随着智能手机的普及，GPS系统更是深入到更多人的生活中，诸如逛街寻找饭店吃饭、寻找银行柜员机取款等，都可以通过使用GPS定位功能的导航地图来实现精确实时的指引导航，甚至于野外被困时都可以通过GPS定位来让自己迅速获得救援。当各位在享受这种高科技带来的便利的同时，是否想得到，小时候看的《哆啦A梦》里，那个神奇的徽章追踪器已经出现在我们的生活中了呢？



▲GPS定位卫星

金属外骨骼



▲钢铁侠的外骨骼

在军事题材的科幻作品中，经常会出现步行兵器，一种是庞大而拉风的步行兵器，如《星球大战》里的那一众各种造型的步行战车以及著名的《机动战士高达》；还有一类则是像《钢铁侠》里的铁人盔甲那样，赋予穿着者以强大力量的金属外骨骼。如果论影响及人气，前者无疑更大，但因为步行方式本身的实用性及技术瓶颈等，使得这种拉风的大家伙尚处于科幻及研发中的阶段，而后者在漫画《钢铁侠》中的盔甲铁人首次和世人见面，影片中，原本是酒鬼、花花公子却也是天才科学家的主角托尼·斯塔克，在意外遭受绑架后，在被逼迫进行给恶人们制造新型武器时，自制了名为铁人的盔甲。这个速度超过喷气机、能举起1000吨重物的盔甲帮助他顺利逃脱了恶人的魔爪，而他本人也痛改前非，成为了一名与邪恶对抗的超级英雄。



▲《使命召唤 高级战争》的外金属骨骼。

而就在这部漫画展现了铁人盔甲的强大时，其他国家的军方便也着力于开发这种能赐予穿着者以超人般力量的神奇盔甲，但由于技术限制，很长一段时间都无任何进展。到2000年，五角大楼国防高级研究计划署投入7500万美元专门对金属外骨骼从事研究，这个研究才算得以正式启动，对于金属外骨骼，实现诸如负重致远等目标似乎并不难，难的是如何让这个金属外骨骼实现与穿着者的即时互动，否则哪怕一点点延迟都会让穿着者有拖泥带水的不便感，而这便是研发者岩史蒂夫·雅各布森和他的萨科斯工程师团队的攻坚目标，萨科斯是雅各布森于1983年创建的机器人技术公司，虽然被美国国防工业巨0雷神公司收购，但其最精英的萨科斯工程师团队仍在，因此便进行这名为XOS的金属外骨骼研究中来，而非常看好这一研究的美军上校奥布瑟克在支持的同时也主动协助研究。于是，XOS不仅要实现金属外骨骼本身的设想，同时也要有装甲来保护穿着者及这身金属外骨骼本身，当XOS以液压感应器来感应收集穿着者的行动指令时，日本机器人专家山海嘉之的全身机械外骨骼HAL-5也已面世，虽然因为感应器附着方式使得需要30分钟来使动作与穿着者磨合到一致，但因为是医用而非军用，所以这半小时的时间倒不算什么。而美国方面真正的军用XOS这边则需要解决充电的问题，在需要电缆供电的情况下，金属外骨骼所能满足的主要是搬运重物等工兵功能，不过目前单独的发动机已经通过和引擎公司的合作而进入了开发阶段，此外还有对人类运动进行研究从而减少金属外骨骼能源的消耗——尽管目前还没有达到《钢铁侠》的那种飞檐走壁、力大无比，但是已经在医疗和军用上得到了应用。相比现实，游戏中的金属外骨骼已经完全实现了单兵突击的作战用目的，被大量应用于现代以及未来战争题材的游戏作品中，《孤岛危机》、《潜行者》、《潜龙谍影4》、《使命召唤 高级战争》等，都可以看到穿着金属外骨骼的战士们，其中《使命召唤 高级战争》中更详细了金属外骨骼的升级和电池续航的问题。现实中，尽管最先进的XOS2仍然主要用于后勤，但随着金属外骨骼技术的进一步发展，通过外骨骼将每个士兵都变成单兵突击的超人的日子，其实也没有多远了。



▲现实中的XOS2外金属骨骼，穿上后跳跃力和负重均大幅提升。

有关走近现实的黑科技这个话题，到这里就结束了。其实从科幻小说时代起，科幻题材便长期起着引领科学研究的发展，科幻作者天马行空的想象与科研人员们脚踏实地的严谨结合，使得一个又一个原本只存在于科幻中的黑科技走进了现实。与此同时，艺术范围的扩展，也使得科幻题材从小说走入到戏剧舞台和电影荧幕上，而强调互动的电子游戏则让玩家对科幻题材有着更深层次的体验。最后也希望各个领域的作家、编剧、导演、制作人等都能在这科技高速发展的时代，用不同的艺术形式，继续脑洞大开地构想出更多足以引领科技的强大科幻题材作品。

游戏万花筒 GAME KALEIDOSCOPE

王牌 α 操纵者诞生！《Ange Vierge》巡回赛广州开幕！



《Ange Vierge》是由日本角川所打造的一款集换式卡牌游戏，其独特的链接系统使得对战中很少出现其他同类游戏常有的碾压局面。再加上其上手门槛低，进行速度快，以及聘请著名画师所绘制的众多美少女卡图，让这款游戏吸引了不少卡牌游戏爱好者。经由天闻角川引进到国内，并推出简体中文版后，这款游戏也在中国玩家中积攒了不少人气。前不久，“《Ange Vierge》全国巡回赛”便在广州拉开了帷幕。


▲发布环节尾声的抽奖活动，点燃了现场的热情。

虽然天公不作美、比赛当天下着雨，但这并没有浇灭玩家的热情，现场聚集了近百位参赛者。比赛开始前，天闻角川的副总经理岩崎先生上台致辞，并提到了未来举办中日玩家交流大会的可能性；随后登台的版权部部长半泽先生，则公布了《Ange Vierge》接下来半年里的发售计划和比赛日程，以及比赛奖品的细节。在一系列的丰厚奖品中，最吸引玩家的当数优胜者才能获得的“王牌 α 操纵者”称号，拥有该称号的玩家，今后可以无条件地参加由天闻角川举办的《Ange Vierge》相关的大型活动，例如画师、声优签名活动等等。而当天举办的比赛，则决出中国大陆最初的三名“王牌 α 操纵者”！


▲参赛者当中不乏妹子的身影。


▲八强选手之间的战斗更加剑拔弩张。

比赛以单淘汰制的形式展开。尽管是一盘定胜负，然而由于参赛人数众多，光是决定八强就花了不少时间。天闻角川特地为被淘汰的玩家安排了积分赛，让他们不至于败兴而归。玩家之间可以自由对战赚取积分，凭借积分兑换周边，积分最高的玩家还能够在比赛的最后获得画师亲笔签名的卡片，可谓十分体贴。比赛现场还设置了贩卖区和教学区，即使是零基础的玩家也可以在现场了解规则并购买卡片。

八强之间采取的是双败淘汰制，经过漫长而又激烈的对战，决赛最终演变为“广州代表 VS 珠海代表”的


现场的宅气真是吓死虫哟！

激烈场面。紧张的气氛让参加积分赛的玩家都忍不住停下对战前来围观。或许是主场优势，广州代表“虾米”最后成功夺冠，成为了《Ange Vierge》广州站的最终胜利者。为了将这份喜悦传播开去，天闻角川请三名王牌 α 操纵者抽奖，给现场的玩家派发画师亲笔签名卡片，直接把活动推向最后的高潮。





▲在现场观众强烈要求下摆出奇特Pose的冠军。

《Ange Vierge》巡回赛的下一站将是北京。在帝都的读者朋友，有兴趣的话可以留意一下。

集换卡牌游戏《火焰之纹章0》详情公布



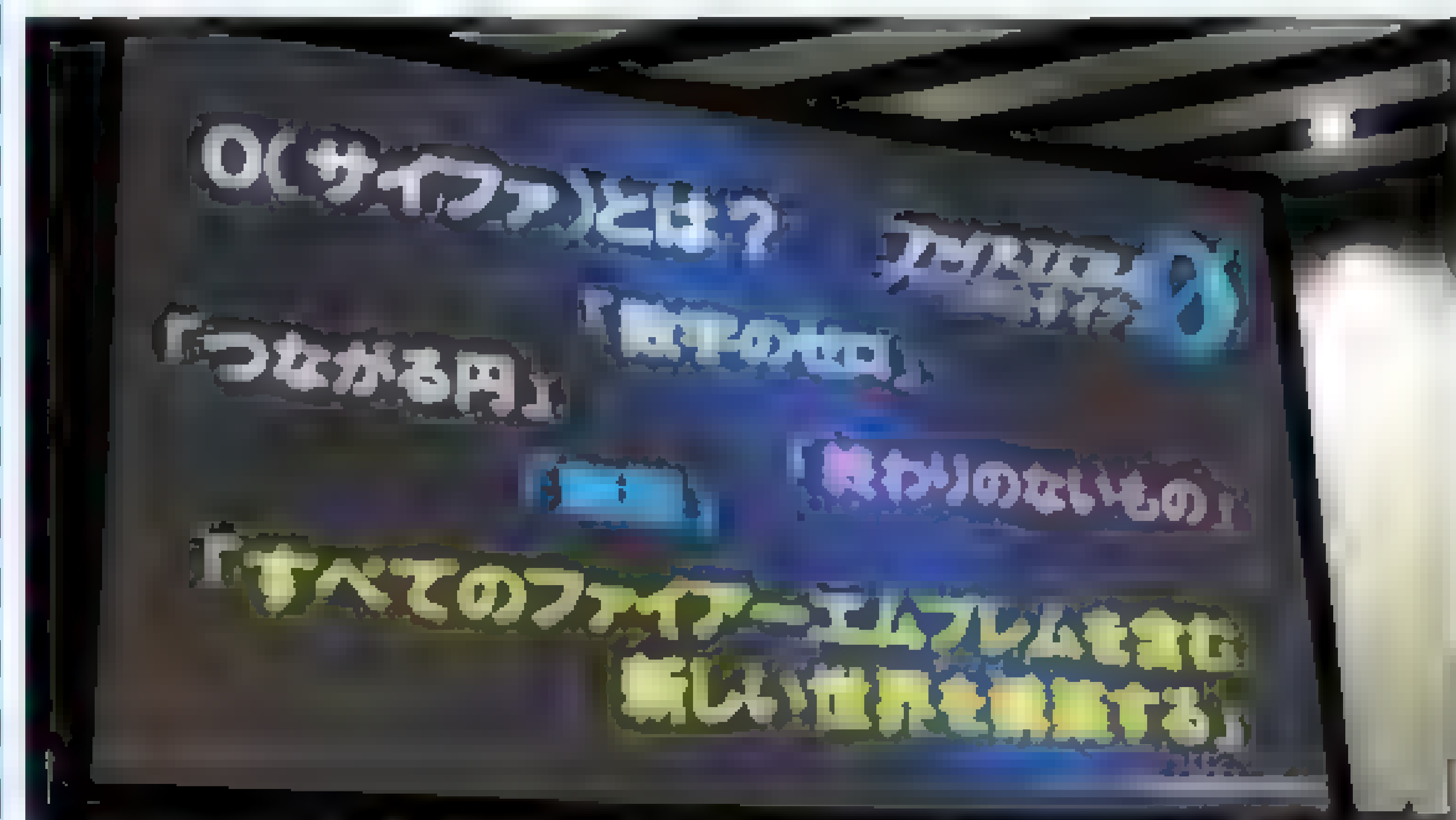
白柒 提供

4月14日，任天堂在东京秋叶原举办了其原创集换式卡牌游戏《火焰之纹章0》的发表会。自1990年的《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》发售以来，这个系列至今已经累积了13款作品，而这次的原创TCG，就是在探讨系列全新可能性上做出的一次尝试。在发表会上，任天堂营业部部长松田俊彦宣布，预定于6月25日发售的系列第1弹卡牌，是以初代《暗黑龙与光之剑》为主题的“暗黑战争篇”，以及目前已发售的最新作《觉醒》为主题的“觉醒篇”。两款均为封入50张卡牌的预组包（买到以后可以直接进行游戏、构筑完毕的初学者卡组），税前售价1300日元，税后换算成人民币约73元。另外还将同期发售封入10张卡牌的补充包“英雄们的战刃”，税前售价350日元，税后换算成人民币约20元。



▲发表会为完全招待制，只允许接受招待的媒体入内，并未向一般大众开放。

接下来，发表会上还详细介绍了游戏的对战方式。玩家的卡组构筑数量为50张，仅由角色卡构成，并不存在其他TCG中比较常见的魔法卡、事件卡一类的一次性消耗卡。玩家要选择一名角色作为自己的主人公，而抢先击倒对手的主人公角色，就是获胜的条件。舞台也分为前列和后列，与游戏设定相同，近战与远战在射程上的区别将会影响到玩家的可攻击目标。角色还能进行转职提升能力，战斗前还能发动支援效果，战斗中亦可消耗手牌发动攻击力两倍的“必杀攻击”和100%回避的“神速闪避”。总之是非常具有战略性的游戏方式。



▲标题中的“0”代表的是“无限”、“永不完结”、“团结”等含义。

至于今后的系列追加情况，目前已经确定第2弹作品为来自《火焰之纹章 if》的《白夜王国》和《暗夜王国》，第3弹作品则为《火焰之纹章 if》和《苍炎之轨迹》。



▲本作的卡图非常精美，有各大知名画师加盟，还有极具收藏价值的闪卡和声优签名卡。

▲规则方面的细节也进行了细致讲解，非常具有战略性。



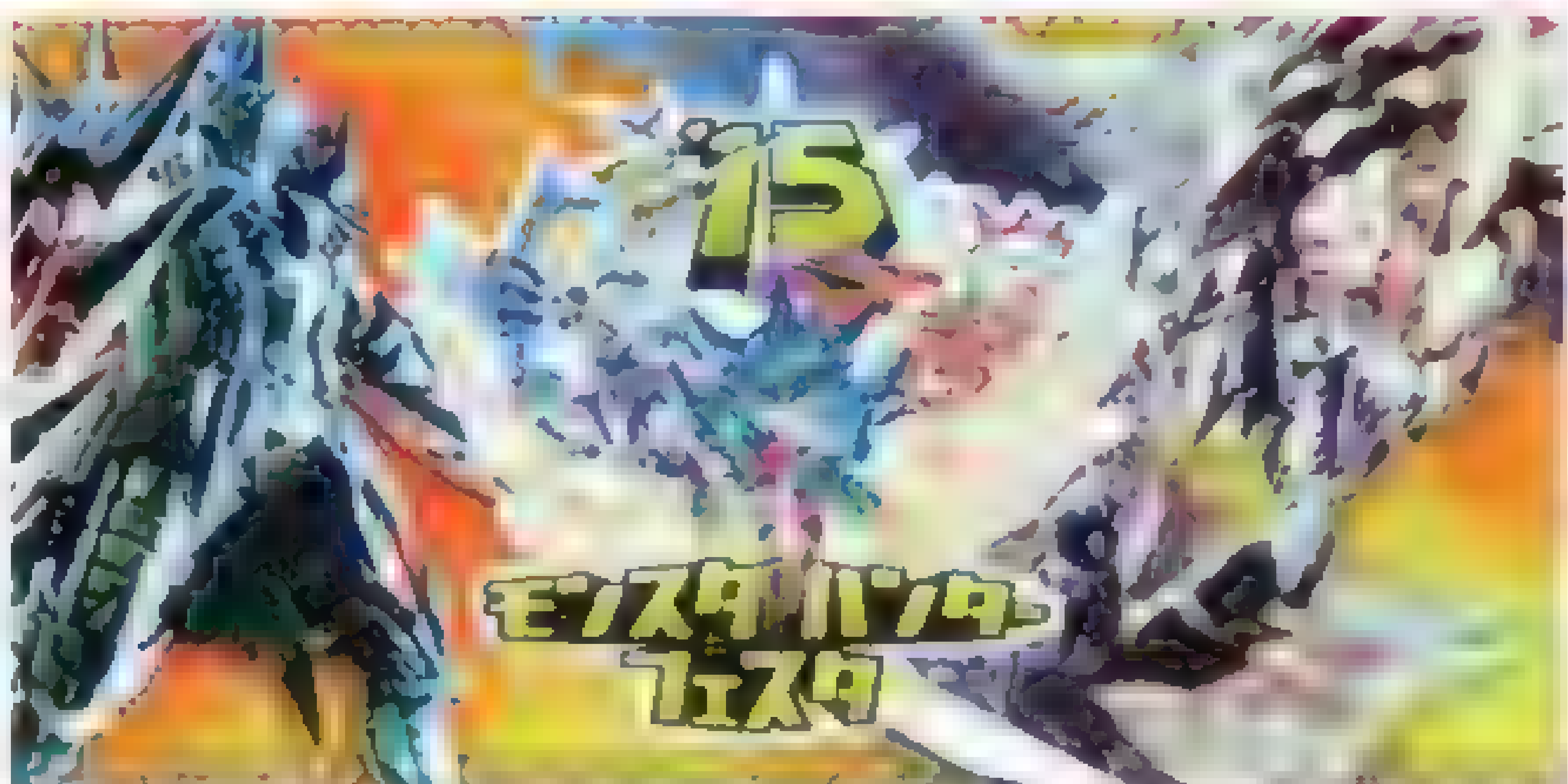
►最后媒体记者们还参与了体验对战，在不熟悉规则的情况下，场均耗时为 15 分钟。（据说“必杀攻击”和“神速闪避”相当好用的样子。）

两秒之差！“怪物猎人祭 15”狩王诞生！



提供

“怪物猎人祭 15”的“狩王决胜大会”于 4 月 12 日在日本的六本木举行。从今年 1 月开始的“狩王决胜大会”预选赛中脱颖而出的 18 组强力队伍，终于在这最后的舞台上集合，并通过几轮淘汰赛来决定最后参与“狩王决定战”的队伍。最终从淘汰赛中胜出的两支队伍分别是东京代表队“∞（无限）”和名古屋代表队“打倒 T”。



▲“怪物猎人祭 15”的 LOGO 图。

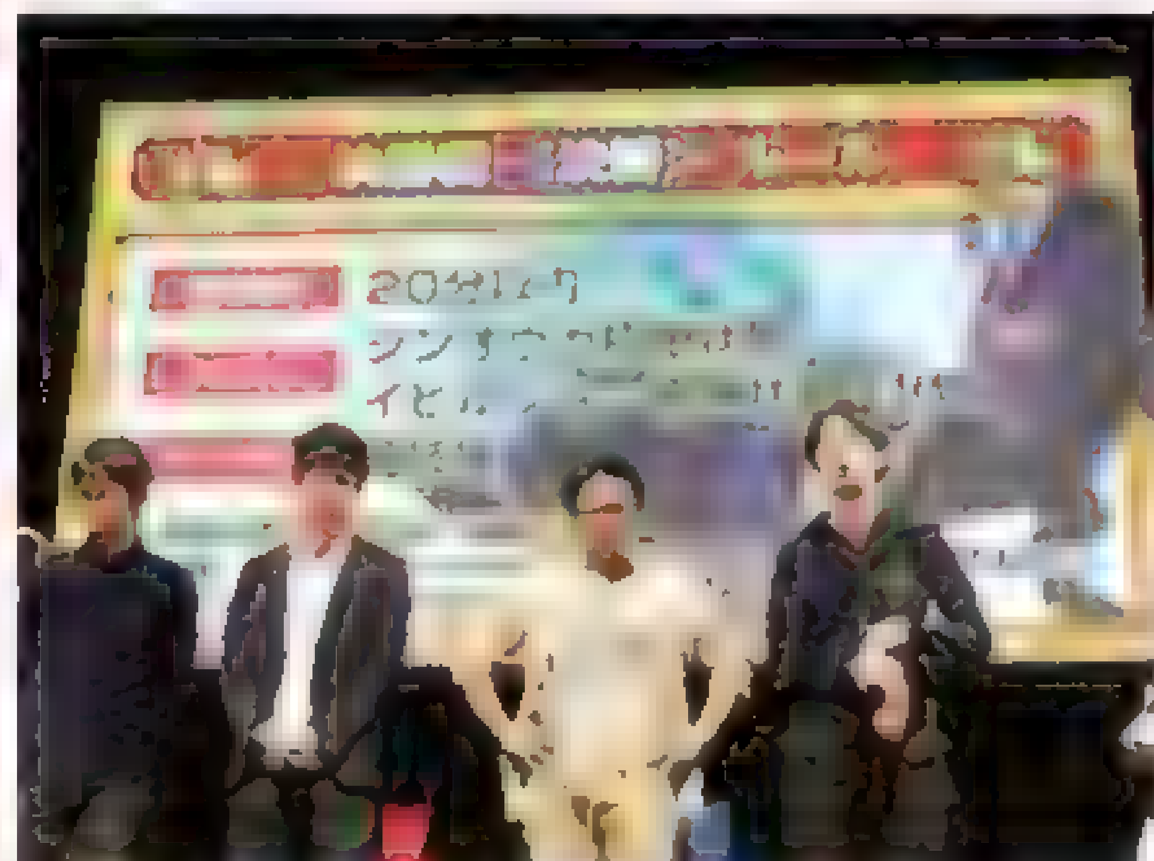
“狩王决定战”的任务内容为 20 分钟内在斗技场讨伐一只极限状态的雷狼龙和一只极限状态的恐暴龙。队伍“∞”的配置为双剑 + 蓄能斧，而队伍“打倒 T”的配置则是两把双剑，最后队伍“∞”以 2 分 21 秒 83 的成绩得到了“狩王”的称号，而“打倒 T”则以约两秒之差，2 分 23 秒 80 的成绩与“狩王”称号失之交臂。



▲会场中还放有千刃龙套装和蓄能斧。



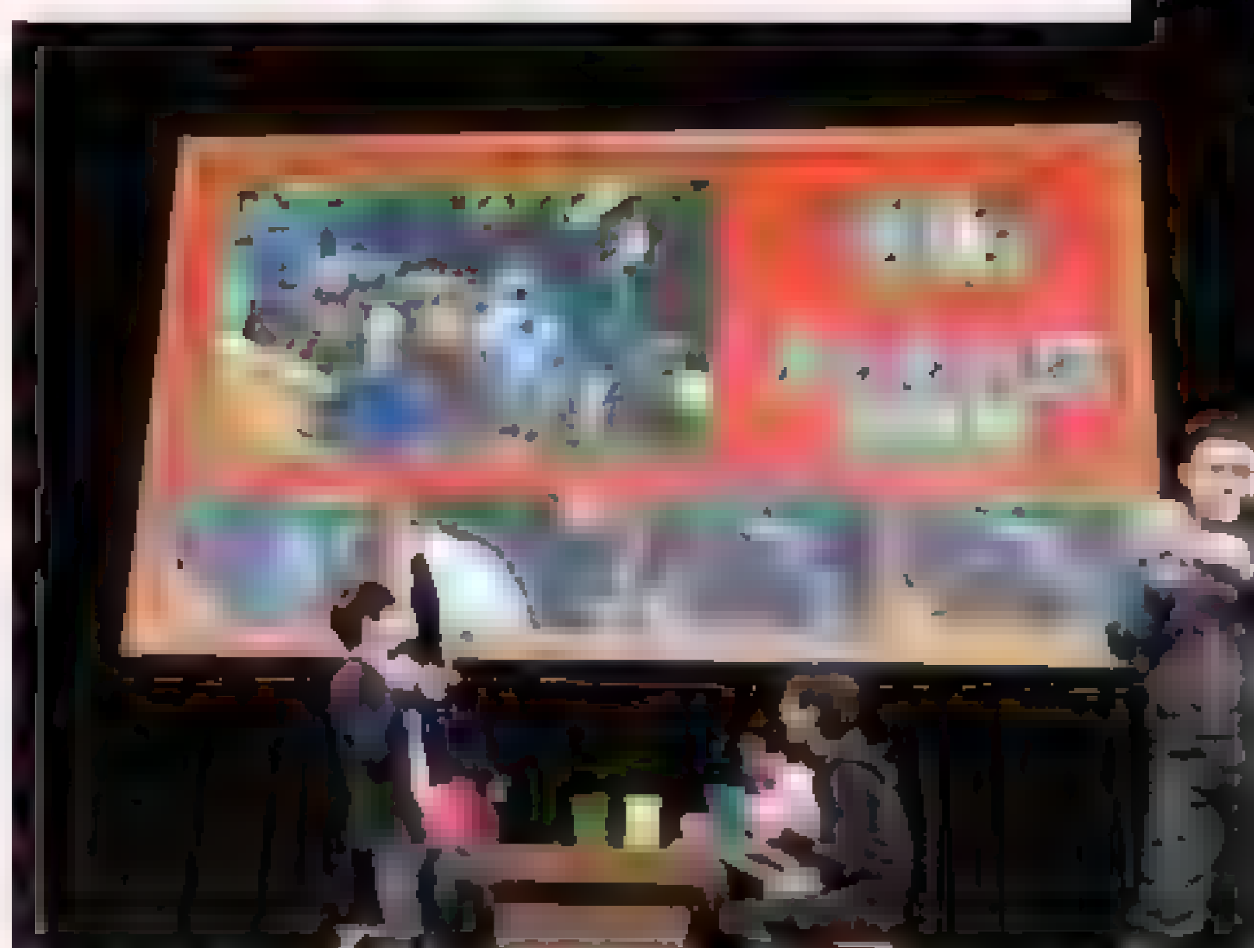
▲获得“狩王”称号后的奖品——“狩王”战袍。



▲经过淘汰赛后依旧坚挺的两支队伍。



▲ 18 组强力队伍在舞台上大集结！



▲任务达成的瞬间，整个会场都沸腾了起来。



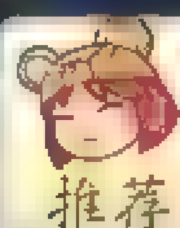
▲官方向获胜队伍颁发“狩王”战袍和“狩王之证”。

编看编享



栏目主持 白桑

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，从本辑开始，小编们将会在这个新增的“编看编享”栏目中，向广大读者们（以及其他小编们）分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



推荐

《废柴联盟》——以“废柴”的名义天马行空

推荐人群：电影和美剧的广泛涉猎者、考据癖患者、恶搞与开脑洞爱好者



曾推出过《老友记》、《威尔和格蕾丝》、《宋飞正传》、《办公室》和《我为喜剧狂》等知名喜剧的NBC，于2009年带来了一部名为《废柴联盟》（Community）的无厘头作品。该片的故事背景被设定在一座名为格林戴尔（Greendale)的社区大学中。众所周知，美国的社区大学一般都只招收一些成绩平平的学生，于是这部剧的主人公们自然也都不是意图在大学深造的“精英”——男主Jeff因伪造大学毕业证书被吊销了律师执照，不得已来到这里混文凭；女主Britta虽有女神外表，却是个不懂观察周围气氛的乐趣终结者和无脑嬉皮士；有社交障碍的TV宅Abed只有通过将自己代入不同的影视角色才能与真实世界进行互动；优等生Annie外表天真无邪，实则争强好胜；拥有乐观性格的Troy却头脑简单；离异并带着

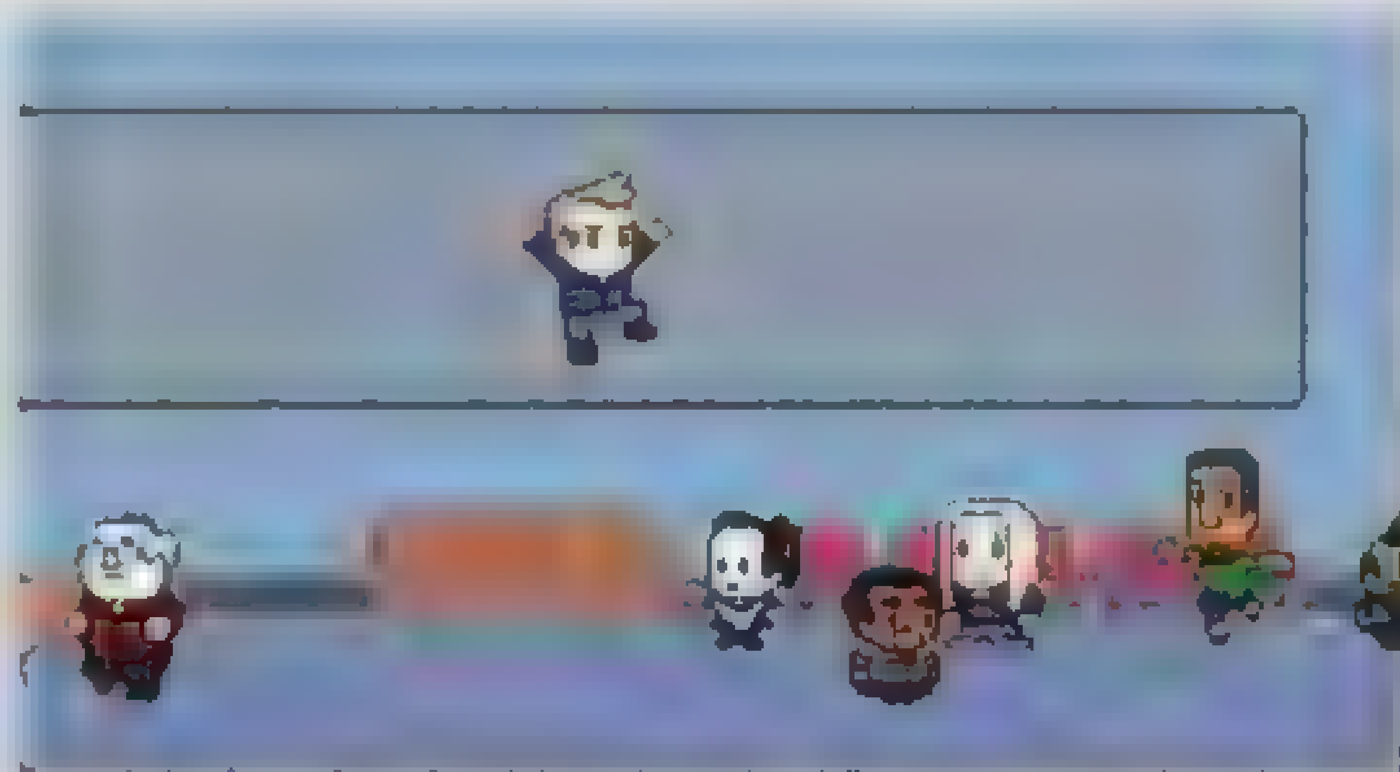
两个拖油瓶的黑人中年妇女Shirley是一位十分虔诚的基督教徒；年龄最大的Pierce则是集腹黑、好色、种族歧视等诸多毛病于一身的“无节操”之人。但正是这7个看起来毫无未来可言的Loser，组成了这部嬉笑怒骂皆成戏的校园喜剧，并用一种特有的“废柴”精神感染着观众。

如果你以为《废柴联盟》仅仅是一部穿插着插科打诨和恋爱片段的普通喜剧那可就天真了，野心勃勃的它其实是在利用各种机会为你展现地道的美国电影电视文化。比如S1E21（第一季的第21集，以下同）中7人小组为了每天能买到食堂里最有人气的鸡柳，便通过滴水不漏的团队分工掌控了鸡柳的提供渠道，顺便也主宰了学校，堪比黑帮大片；S1E23中全校的人为了抢优先选课权展开了彩弹大战，各种枪战商业片元素的恶搞也让人看得大呼过瘾，而到了S2E23和E24的彩弹大战2.0版，全校的人为了10万美元奖金再次开战，编剧从西部片恶搞到“《星球大战》系列”，脑洞简直停不下来；在S3E4，众人还去拜访了Abed和Troy的新家，并为了谁去门口拿外卖披萨这个问题掷起骰子，没想到这一掷就掷出了类似《罗拉快跑》的六个平行空间，每一个骰子数字都导致了不同的结果……对编剧来说，只有真人影片的恶搞显然是不够的，于是S2E11的圣诞集就直接变成了粘土动画，而S3E20则以电子游戏闯关的形式讲述了众人被卷入Pierce的遗产争夺战的故事。除了影片类型的恶搞外，《心灵捕手》、《英雄本色》、《死亡诗社》等经典影片的致敬梗在片中随处可见，“腹黑”的编剧也没有放过吐槽《美国偶像》、《欢乐合唱团》，甚至美国大选等热门作品和社会话题的机会。

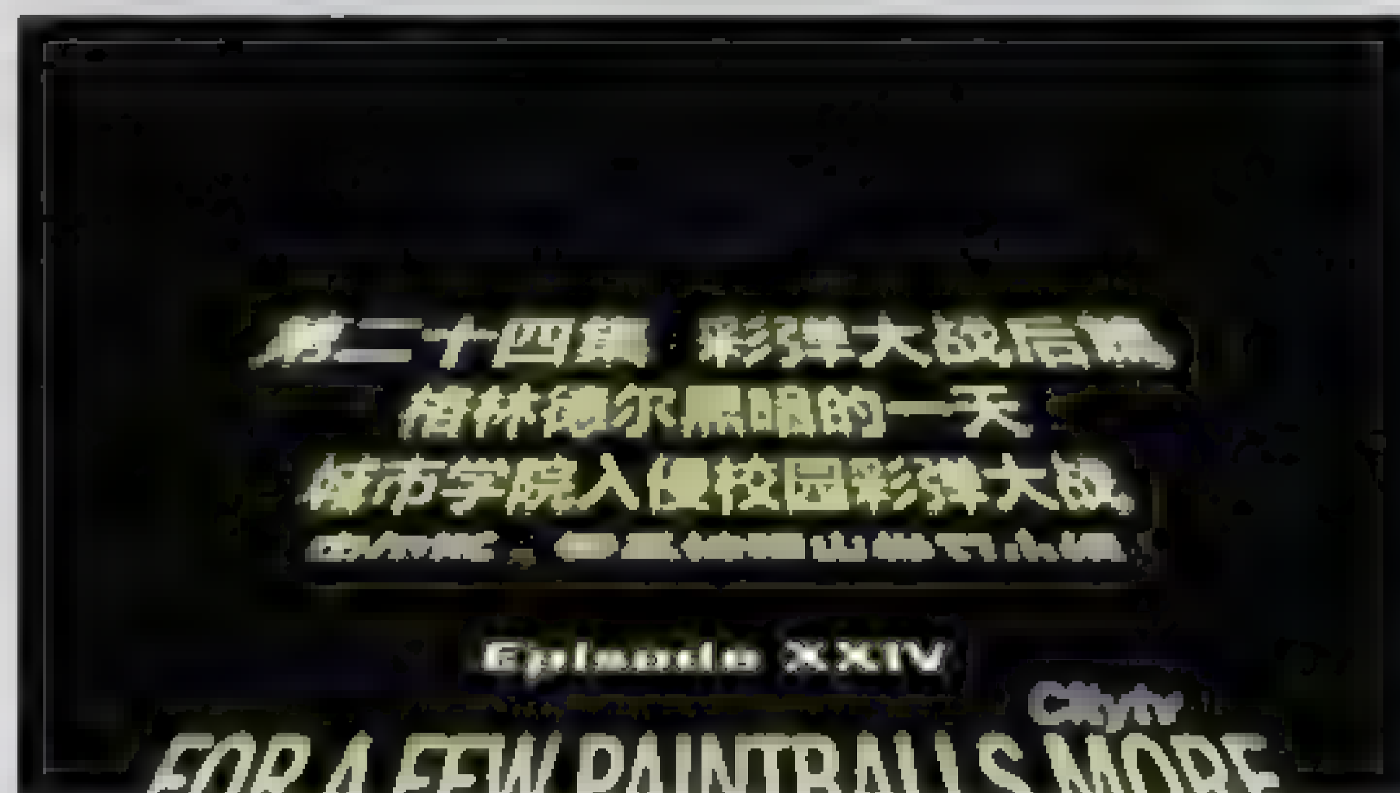
不过《废柴联盟》不仅在国内是一个小众美剧，对美国观众来说也是曲高和寡。除了大量电影电视梗的植入对观众群体设置了一个较高的门槛外，剧本本身质量的忽高忽低和主要演员的相继退出等问题也让本剧的前景显得十分暗淡，于是收视率节节败走的《废柴联盟》多次面临被砍的险境，并最终在2014年5月9日正式宣布被砍。好在雅虎的介入让本剧在网络平台上得以继续播放，也算是没有辜负粉丝们当时在各大网络平台发起的“拯救《废柴联盟》”的万人请愿活动。希望重生的《废柴联盟》能兑现“六部电视剧+一部电影”的诺言，并在更为自由的网络平台上继续它独有的天马行空！



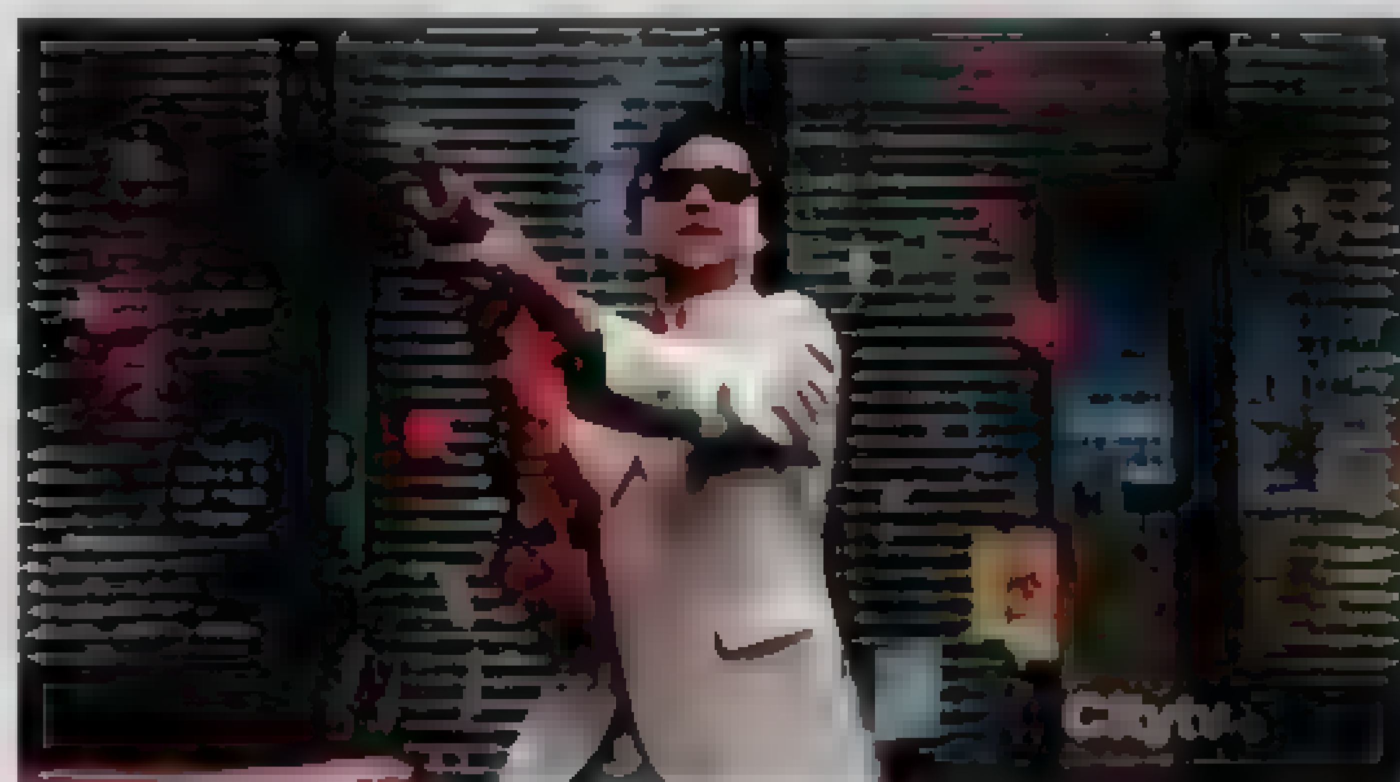
▲S3E14以战争纪录片的形式展现了一场精彩的毛毯与枕头大战。



▲电子游戏这集后来被改编成了一款名叫《霍家堡历险记》的PC游戏。



▲特别集的片头一般也会加入恶搞元素，想必这个片头对《星球大战》的粉丝们来说并不陌生吧。



▲出彩的配角也是本剧的看点——配合“风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复返”的BGM，Chang模仿《英雄本色》中的周润发叼着牙签举着彩弹枪进门的场景也非常戳笑点。



推荐

宏大的幻想战记——《阿尔斯兰战记》

推荐人群：古风幻想系故事爱好者、结伴旅行类成长故事爱好者、可爱男主角保护协会



最近各位读者有追看自己心仪的四月新番吗？如果感觉花样太多不好挑选的话，这里不妨看看本人的推荐。这里推荐的是《亚尔斯兰战记》，原作是由田中芳树所著的长篇小说，以架空历史为背景，讲诉了一个强盛的王国“帕尔斯”在与异族“鲁西达尼亚”交战时，因为被自己国家的一名万骑长背叛，从而在一场会战中惨败。此战使得帕尔斯引以自豪的兵队死伤惨重，国王被捕，结果直接导致了帕尔斯王国陷入亡国边缘。而初次出征便参与此战的亚尔斯兰王太子在忠臣的协助下死里逃生，自此便踏上了寻找更多有能同志的复国旅程。今年4月这部同名新番动画是由荒川弘（代表作：《钢之炼金术师》）作画的漫画版改编而来，荒川老师那厚实舒适的画风在动画里得到了很好的还原，再配合上宏大的制作与充满架空浪漫传奇色彩的故事，相信是不少喜欢古风英雄故事的人会为之着迷的作品。故事中的主角亚尔斯兰公……王子看似胆小柔弱，实则是心思细腻、求知欲旺盛的帝王之材。见证这样的王子如何在复国旅途中聚集到各种俊男美女忠臣，然后一步步成长为真正帝王，实在是相当吸引人。

除了作品本身的素质优秀，动画的ED——由藍井エイル演唱的《ラピスラズリ》还是首非常有气势又不失优美的歌曲，请千万不要错过。此外本作除了荒川弘作画的版本以外，还有中村地里作画的旧版漫画，怀旧的读者亦可以选择阅读旧版的优美画风。



▲本作男主角亚尔斯兰王太子。



推荐

听采采，学采采，我会段子我自豪

推荐人群：喜欢搞笑段子和二货妹纸的朋友

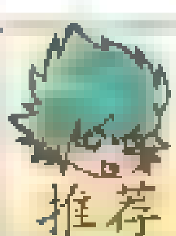
本人是个对一切搞笑事物都比较感兴趣的人，因此闲暇时看看搞笑段子，算是忙碌的工作之余比较好的消遣方式。不过本人亦属于懒癌晚期患者，能躺着自然不会坐着，能听段子自然也就懒得去看屏幕，于是……某电台的一批说段子的主播就渐渐成为了我耳边的常客。作为接触该电台时的第一位女主播，同时也是我一直听到现在的女主播——采采，自然得向大家推荐推荐。声线柔美不做作，平易近人爱自黑是她给人的第一印象。虽说原本就是电台主持人出身的她也



►我的手机每个星期都会有几天处于这种画面。



主持过“摩卡时光”、“今夜分享”这类情感主题的栏目，但自从听过她说搞笑段子后就再也无法直视以前的栏目了。采采目前担任“粮事播报”周二的主播，另外还会在每周更新两期她自己的栏目“段子来了”，其内容都是当时微博上流行的搞笑段子合集，对于每天都在刷微博的朋友来说可能时效性会差一些，但对于我这种懒人来说就再合适不过了，而且就算是以前看过的段子，自己看和听别人说的感觉也是完全不一样的，我就非常喜欢在睡前听采采说段子，听着听着就笑了，笑着笑着就睡着了。鉴于有打广告的嫌疑，采采隶属于哪个电台这里就不直说了，感兴趣的朋友可以搜索她的新浪微博“1053采采”，她会在自己的微博里发布节目的链接。


推荐

《我的妹妹是黄漫老师》——标题色情？内容健全！

推荐人群：伏见司FANS、轻小说爱好者、“你们这些妹控！”

在《掌机王SP》229和232两辑小编寄语中，本人曾两次提到这部最近非常沉迷的轻小说——由《我的妹妹没可能这么可爱》的作者伏见司著作的新书：《我的妹妹是黄漫老师》（原名《エロマンガ先生》）。说起来在亚马逊购买的日文版寄到时，库玛看到封面上“エロマンガ”的字样，用非常异样的眼神看着我，搞得我冷汗直流百口莫辩。该死的伏见老师，这锅得你来背！

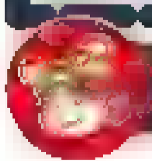
所以就跟标题说的一样，虽然这书名看起来非常那啥，但内容是极为健全的，讲述的是主人公与妹妹的（又）一段生活喜剧故事。不过这次的题材是大家非常熟悉、却又有些陌生的，有关轻小说作者和插画家搭档之间的故事。主人公是高中生轻小说作者，妹妹是家里蹲插画家，两人住在同一个屋檐下，在一段暂未公布的黑历史意外之后，相互扶持，然后为了写出世界上最好看的轻小说而努力奋斗。伏见老师写妹系作品也算是得心应手了，经受了傲娇桐乃洗礼的读者们，这次又可以体验完全不同的可爱妹妹。

这部作品有趣之处，在于本身以轻小说作为题材，透露了一些轻小说业界的内幕。同时又将小说撰写的过程写得像是天下第一比武大会那般热血，写个小说、画个插画还有所谓的技能等级和超必杀技等设定。文中甚至还有实在的作品和人物在对话中出现供人吐槽（包括《龙珠》、《黑子的篮球》之类）。登场人物也全部是个性十足的人格缺陷者。加之伏见老师幽默的文笔和节奏掌控，能让读者在阅读的时候啼笑皆非，并不停在内心进行吐槽，可以说在读者与作者的互动方面做得非常棒。

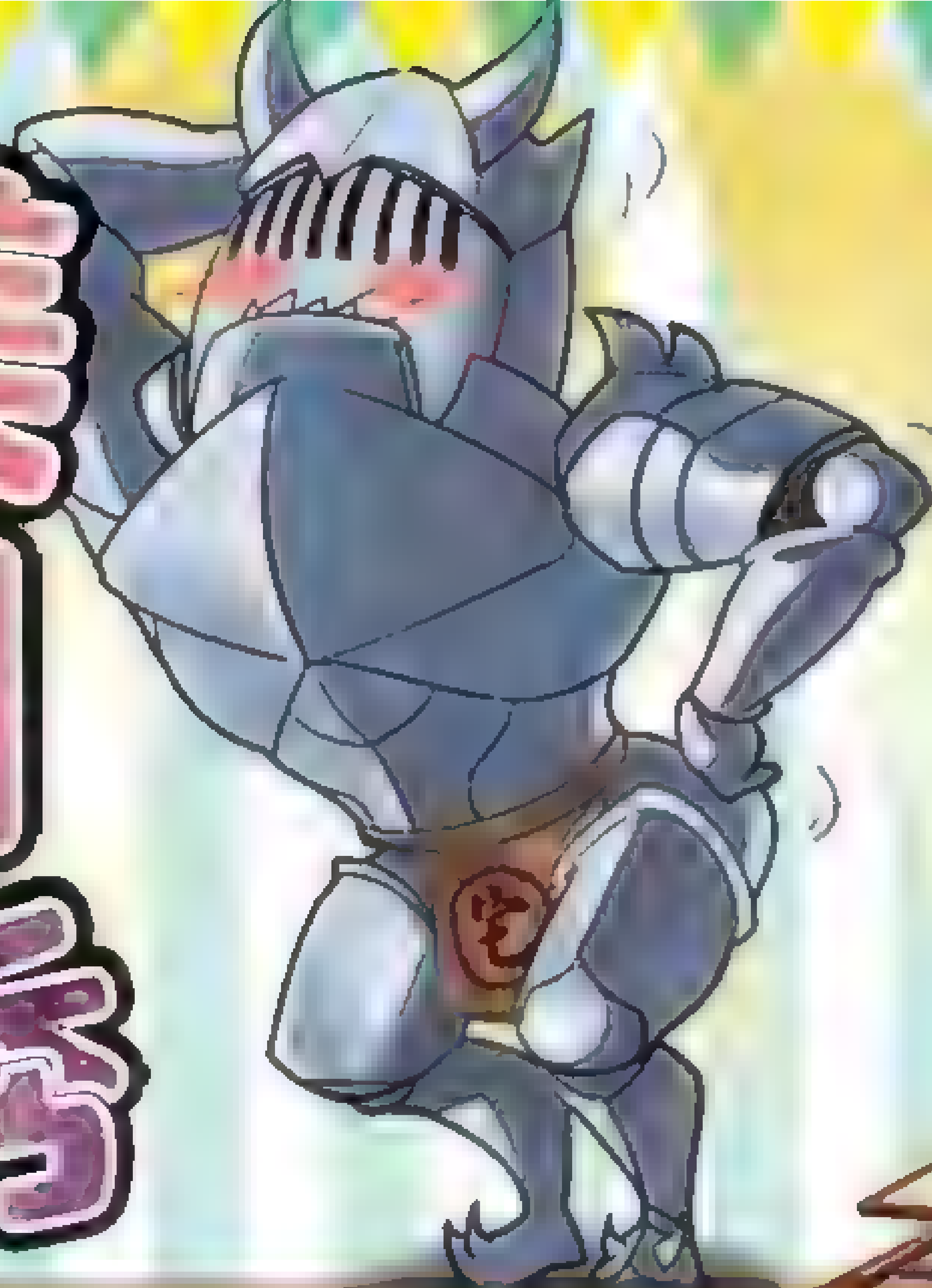
目前本作日文版出到第四卷，中文版翻译也已经跟上最新进度，而且翻译质量相当不俗，强烈推荐对轻小说感兴趣的读者都来尝试一下。这是不需要动脑，不需要思索，非常适合在闲暇时段轻松一笑的作品。



▲秀一下四卷日文版的封面。插画师仍然是负责过《俺妹》的神崎广。看了这部作品以后，不由得也对这两位搭档的关系遐想连篇……


才没有“异样”的眼光，明明就是“噢，毛老师果然是个绅士”的认同眼神啊！

游戏美图秀





栏目主持：阿鲁

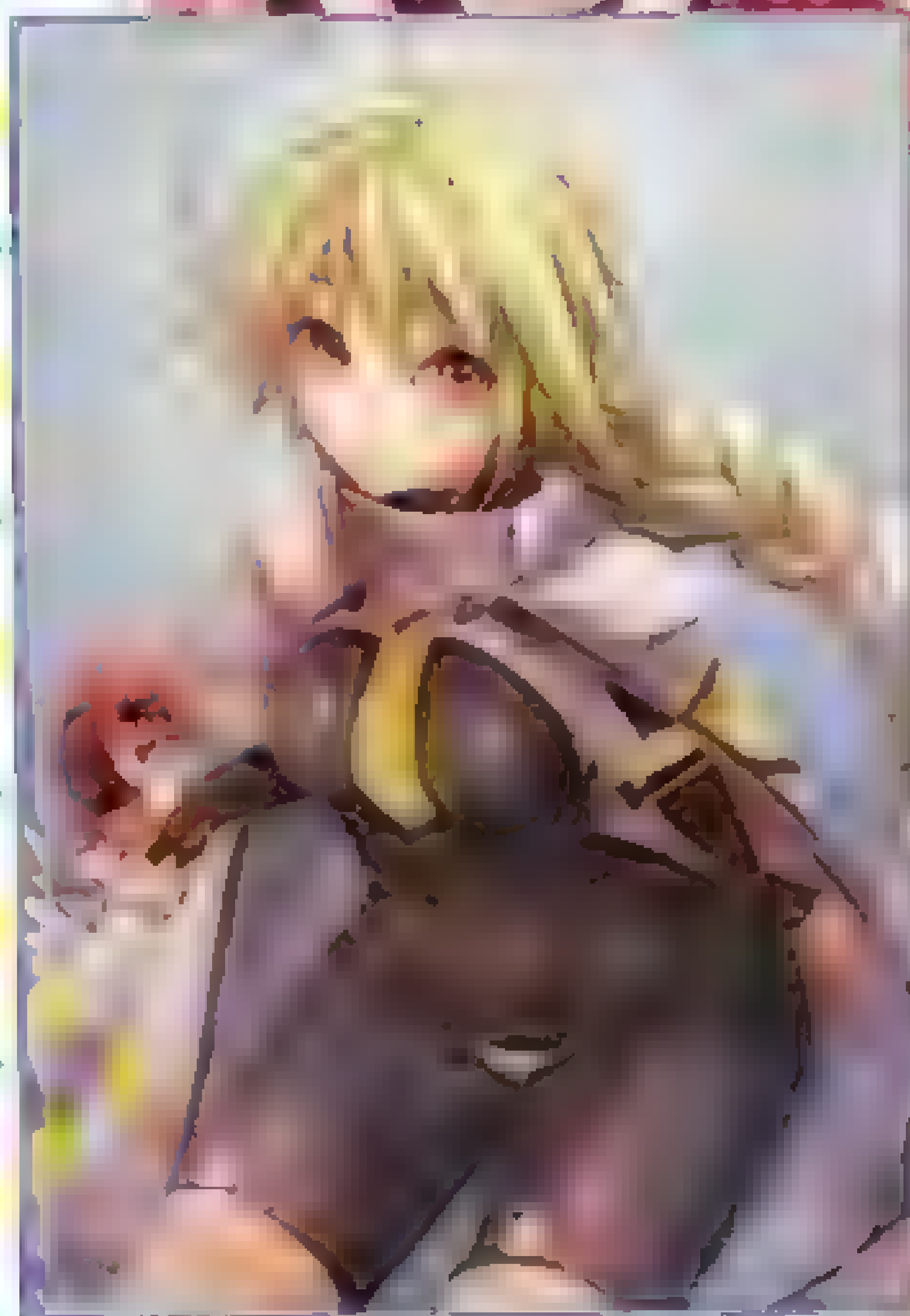
白菜：你拿地图有用吗！

胧月：赛利卡看地图看得很认真，然而这并没有什么【哔】用……

阿鲁：怪不得毛老师要练赛利卡，原来是找到共同点了（白菜和赛利卡一样都是路痴）！









白菜：这热裤虽然很赞，但不合原作！

阿鲁：好看即王道，要啥自行车。

胧月：十六夜的服装真像婚纱。

阿鲁：太闪了！我的眼睛！













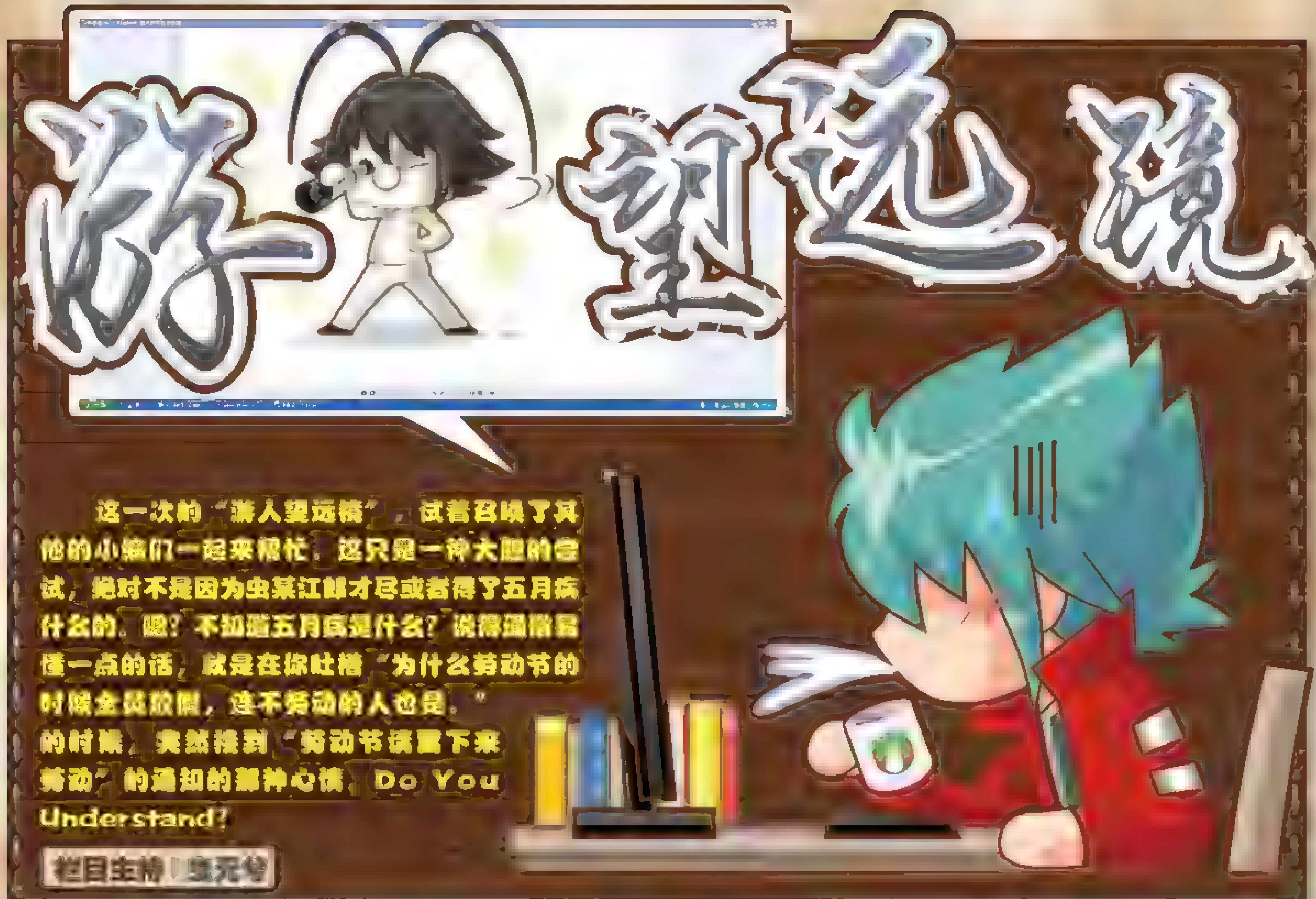


胧月：不戴那个诡异的帽子才是正义！

阿鲁：看到椿，又让我想起当年跟九老师对战的情景了（《UCG》的九兵卫）。

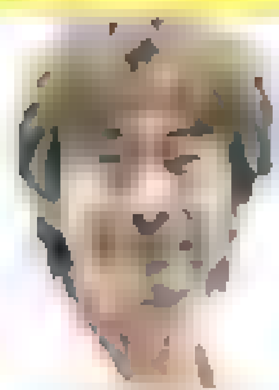
注：椿是九老师最爱用的角色





这一次的"游人望远镜"，试着召唤了其他的小编们一起来帮忙。这只是一种大胆的尝试，绝对不是因为虫某江郎才尽或者得了五月病什么的。嗯？不知道五月病是什么？说得通俗易懂一点的话，就是在你吐槽"为什么劳动节的时候全员放假，连不劳动的人也是。"的时候，突然接到"劳动节留下来劳动"的通知的那种心情，Do You Understand?

栏目主持 | 虫无兮



寺泽善德

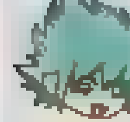
Spike Chunsoft游戏制作人，代表作有"《侍道》系列"及"《枪弹辩驳》系列"

在NicoNico超会议上，还能有这样的邂逅哦！

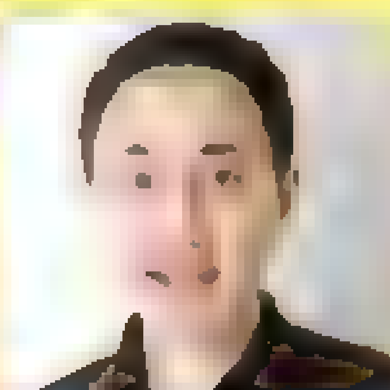


4月25日

阿鲁：老爷爷你个【哔】货！

白菜：这老爷子最近好像来了广州……

库玛：女子力输给了爷爷，我心服口服（抱拳）。



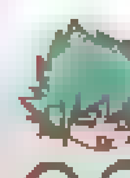
松山洋

CyberConnect 2总裁，代表作有"《.hack》系列"和《乔乔的奇妙冒险ASB》

德岛街游会第一天！摊位上居然！出现了前来游玩的CC鼠！我不是已经说了很多遍，CC鼠是非公认的吉祥物吗！但是，因为她太可爱了，所以就公认吧！谢谢！



5月3日

白菜：恭喜官方认证。

虫无兮：咱们何时会有这么可爱的吉祥物？



寺田贵治

SEGA Games开发监督，代表作有“《樱大战》系列”、《战场的女武神》，近期作品为《电击文库 战斗巅峰》

久违的骑乘决斗，超热血展开！能够骑着D轮上班的世界早日降临吧！



5月4日

昴星团： 能够骑着D轮上班确实很让人向往，不过要是因为决斗时间太长导致迟到了怎么办，快到公司的时候就拔螺丝么……

虫无兮： 还想着决斗！上班路上我只想一路睡过去……



小岛秀夫

前Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

May the 4th be with you.（愿原力与你同在）



5月4日

苍穹： 无论小岛离职后作何打算，may the force be with you。

虫无兮： 一个简单的“前”字加得我多悲伤啊。



志仓千代丸

前Mages.社长兼游戏制作人。代表作为《命运石之门》，最新作为《命运石之门0》

千代丸与千代丸。因为很轻松就被抱起来了我吓得要死。该怎么说呢……千代丸可不仅仅有可爱的外表哟。



4月26日

虫无兮： 相扑手千代丸之前有张照片在网上广为流传，其天真的睡相让网友大呼可爱。而社长则用一个公主抱宣告了千代丸作为相扑手的勇猛——当然，也可能是顺便夸夸自己。



森本兼次郎

SEGA Games游戏制作人，代表作有《歌咏575》及《歌组575》

没赶上末班电车……不不，我们可是聊了许多比末班车还要重要的事情。比如实体经济的前景，比如SEGA的去向，比如那根丝带的强度等等……

4月28日

库玛： 没有赶上末班电车后逃避现实的最佳示范（误）。

白菜：《地下城邂逅》的梗竟然比末班电车重要么……

华彩无双

栏目主持：苍穹

作为十周年企划之一的《战国无双》动画版已经在3月30日正式完结。TV动画版以4代剧情为背景进行创作，由NAS负责制作，但实际上有较多部分都是国内动画公司代工的。由于有了之前OVA《真田之章》打头阵，相信一直关注的人群都已经做好了心理准备。实际动画开播后，笔者从OP就强烈地感受到该片在作画方面的“诚意”。该作的播放时间与《战国无双4-Ⅱ》的发售日期相近，姑且可看作是推广给粉丝的剧情宣传片。纵观全片，笔者想说的实在太多，由于篇幅有限，这里仅挑几处可圈可点的地方一谈。不管本作的槽点是如何多，笔者还是要对《无双》向电视进军点个赞，至少Koei敢于让系列向未知的领域迈出第一步。

文 哲勒

千年等一回，《无双》终于新番化
——短评《战国无双》动画

剧情与逻辑

本作故事以“天下统一～大坂之阵”期间的真田兄弟为轴心进行描述，可能由于集数和资金的限制，剧情上删减了不少角色（例如岛津丰久和立花军），同时也增加了两个原创角色，分别是丰臣秀赖和德川秀忠。最后人物的归属与游戏版差异也很大，基本可以看作以《Z54》和《Z54-Ⅱ》的世界观为背景独立创作的动画。

动画版比较让笔者惊讶的是在时间跨度以及逻辑伦理上的省略。首先，第1集在真田幸村的无双乱舞下，丰臣秀吉攻下了难攻不落的小田原城，庆功宴过后秀吉就“领便当”了。虽然4代的“天下统一篇”也是这样交代剧情的，但实际上在天下统一后，还有万历朝鲜战争这种黑历史隔着，才到秀吉去世。黑历史什么的确实不好交代，直接跳过也属常事，但这就导致秀吉死后石田三成、加藤清正等人的反目成仇有些让人难以理解了。由于缺乏前期剧情和铺垫，动画里的交代就变得非常笼统，没玩过游戏也没看过相关历史资料的观众根本无法理解，甚至会让人有种“这点小事何至于此”的感觉。由于档期接近，本作基本上是给《Z54-Ⅱ》做推广的，入手该作的玩家大多数也玩过《Z54》的本传，所以本作面向的观众应该是玩过“《战国无双4》系列”的人。4代中关于子嗣决裂的剧情，虽然有明显的铺垫，但也依旧给人“小题大作不至于此”的感觉。实际上这件事在历史上是很严重的，也有很长的铺垫时间。本传里就算以推脱其辞的形式带过，也还算有一定的酝酿时间，这种交代方式至少让不懂其真意的玩家说不定

会抱着疑问去查阅相关书籍了解一下。而在动画里，子嗣决裂基本上是3分钟的事，毫无了解的观众大概会觉得莫名其妙，更不可能有兴趣去接触游戏了解、或者查阅相关的资料吧。笔者深知Koei有很多剧情方面的东西是需要课外理解的，但不得不说，动画的安排对于不了解这一点的观众实在太不温柔。作画质量不吸引人也就罢了，剧情划水如此严重根本不可能吸引粉丝以外的观众。

再说第4集关原，没错，关原之战第4集就结束了！还记得游戏里关原之战西军的"风萧萧兮易水寒，壮士一去不复还"的凄凉结局么？还记得椿花树下切腹介错的吉继和高虎么？大谷吉继的切腹在4代本传里是很煽情的一场戏，然而动画版是怎样了呢？大谷被乱箭射死了！前面的剧情完全省略，但就在大谷死前却硬要回忆起4代本传里他和高虎击掌，在小谷城分道扬镳的剧情。这一段玩过游戏的当然知道，没玩过的，也是跟前面一样会对这天降的回忆杀感觉莫名其妙。而且在4代"命运之矢"这段CG中，大谷面对飞来的乱箭毫不躲避，并对高虎提出的疑问回答道"命运之矢只有一发"。看明白了吗？大谷中乱箭死于非命实际也是与游戏中的CG相呼应的，笔者在感受到编剧满满恶意的同时再次深深地觉得，这么莫名其妙地快进快退的动画，是真的不会有游戏粉丝以外的人看的。

最后说说逻辑方面的巨大问题，其实这个问题也是因为Koei羞于启齿造成的。我们先理一下人物关系——秀吉的老婆是宁宁，秀赖是秀吉的儿子，是动画里没有出场的淀殿所生，而宁宁在秀吉死后就去云游四方了。所以关原之战这个在动画里看似因为一言不合、出手互殴的战斗里，宁宁没有出面。然而在德川家康露出真面目，加藤清正和福岛正则要突破包围的时候，宁宁却帮两人解了围。最后兵临大坂城下，宁宁则只是旁观路过提醒了一下家康。由于动画没有交代宁宁并不是秀赖的母亲，这剧情在不知情的观众看来，宁宁在这关系网之下是不是非常可怕？

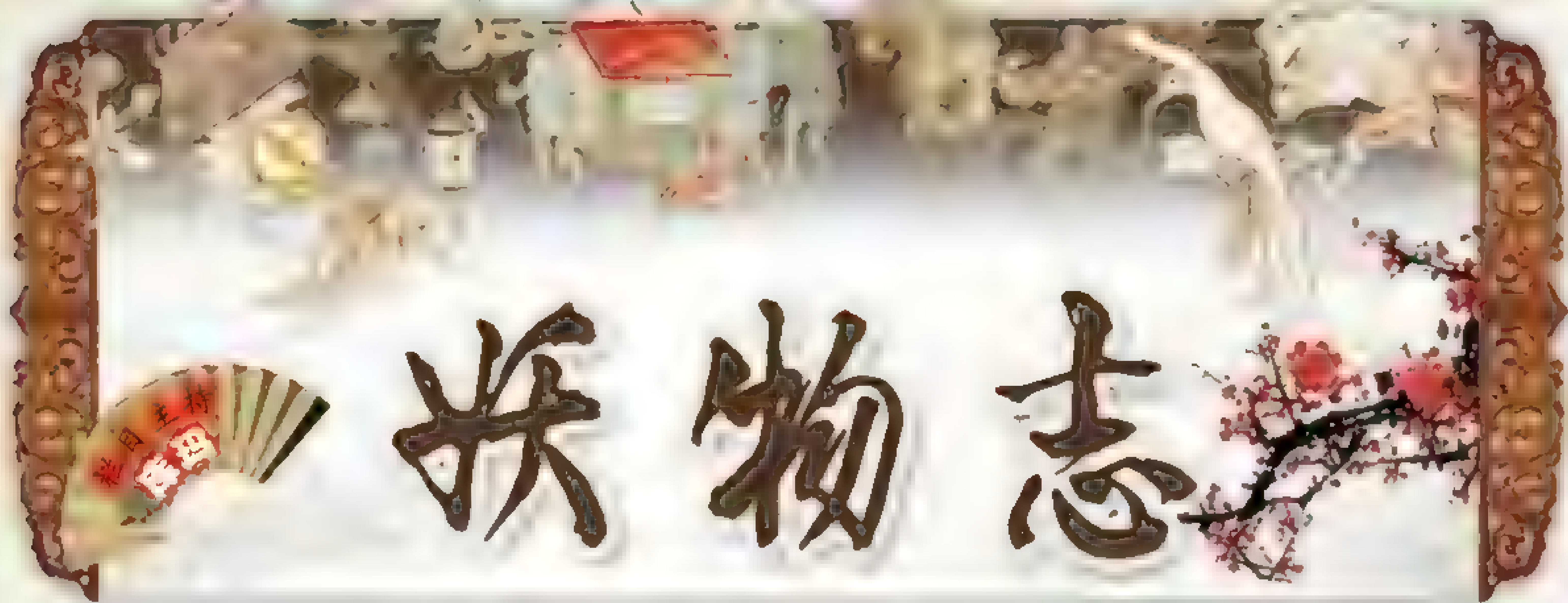


看点与推荐

前面细数了动画的诸多不是，最后说说看点。想要愉悦地观看此动画，首要条件是玩过"《战国无双4》系列"，附加条件是对相关历史有一定的认知。不具备以上条件实在太难发现本作的看点了。

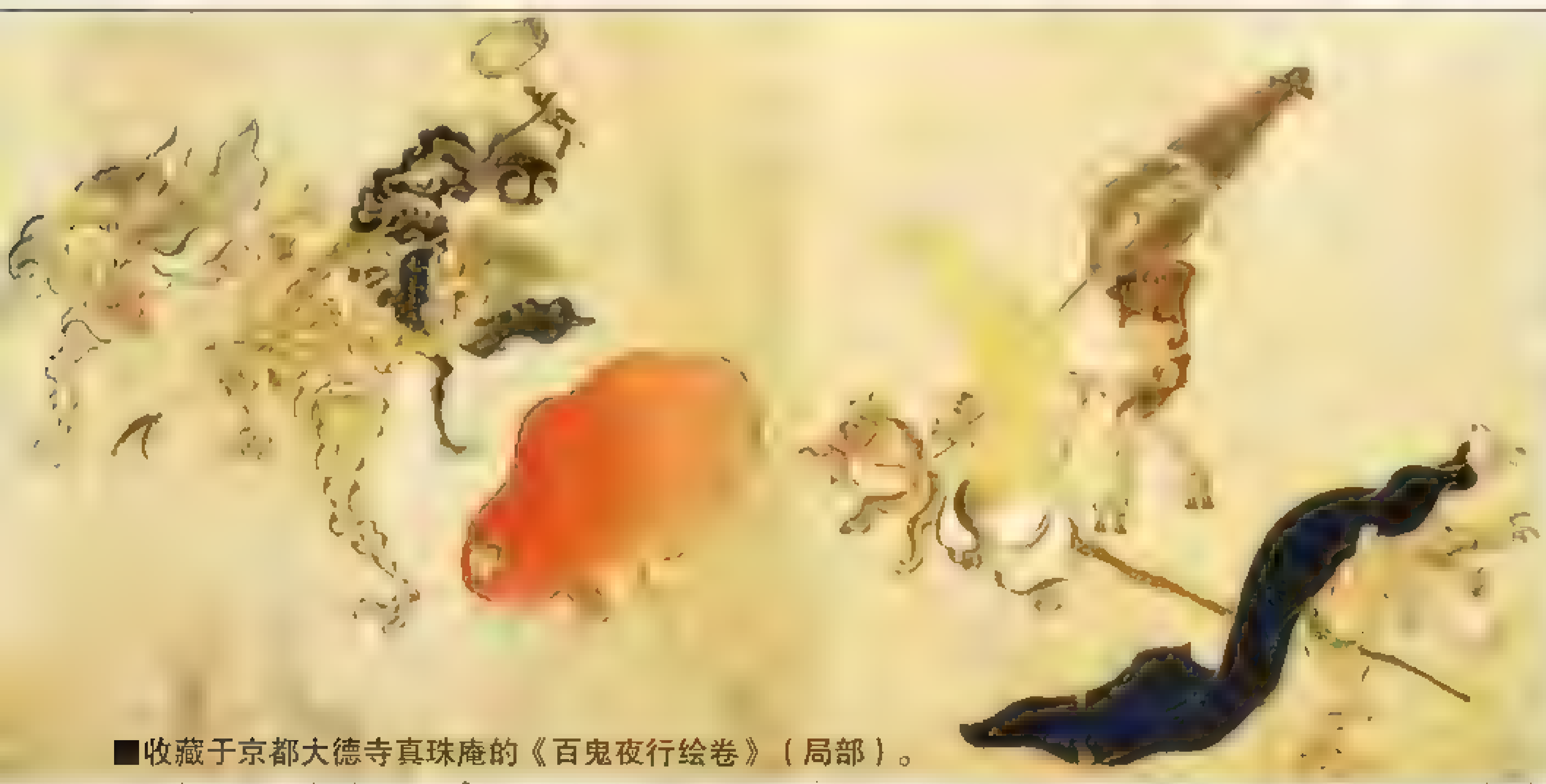
动画版的看点一只手就能数得出来——武士之魂和武士时代（乱世）的结束，继承者们（丰臣秀赖和德川秀忠）的成长、隐忍与安泰。武士之魂和武士时代的结束这两点是围绕幸村展开的，动画补完了幸村在被流放后的迷茫，最后仍然坚持自己的武士之魂，与德川大军一战成为乱世最后的武士，作为献祭的花朵凋零在乱世。幸村的兄长信之则与幸村完全相反，为了家业、为了真田家的立场周旋在家康和弟弟之间，甚至附议了处死弟弟的决定，所做一切只是为了令真田家在乱世有安身立命之处。但比起4代本传中的处处为弟弟着想，动画版中的信之更为成熟冷静，因此与弟弟的矛盾也更为突出。最后则是笔者认为的最大看点——秀赖和秀忠，这两个肩负父亲光环的继承人。秀忠的戏份更多，但与秀赖相比，秀忠是不成熟的。对秀忠的描写着重于他作为二代将军的成长，而对于秀赖，编剧给予的更多是感叹和无奈，纵使聪慧、纵使看穿一切，也无法反抗时势，恣意绽放的花朵只能凋零在熊熊燃烧的火焰之中。

纵观全文，笔者觉得本作的看点似乎真的没有槽点多，但是作为TV化纪念性的一作，它不仅意味着《无双》未来的可能性，也可能是系列史上的纪念碑。哪怕是对动画吐槽停不下来，笔者也希望玩过系列的玩家来对其品味一番。



“妖怪”向来是一个颇受游戏开发者偏爱的题材，且不说早期的《妖怪道中记》、《月风魔传》、《源平讨魔传》等作品，近几年为广大玩家所熟悉的《胧村正》、《俺尸》、《大神》和《妖怪手表》等游戏也继续让这一题材发光发热，并向玩家们展现了日本独特的妖怪文化。而在传统文化博大精深的中国，关于妖怪的奇闻异事也有不少，但由于它们的故事大多都零零散散地分布在浩瀚的古典名著里，因此并不算是广为人知 虽然常言道“子不语怪力乱神”，但在“怪力乱神”的娱乐意义已大于信仰意义的如今，魑魅魍魉们更像是一面反映中国文化的镜子 本专栏希望借由玩家们所熟悉的传统日本妖怪角色，引出那些和它们颇有渊源的中国妖怪们 希望在不久的将来，我们能有幸看到这些中国传统妖怪的身影也大量出现在热门的游戏当中

关于妖怪


■收藏于京都大德寺真珠庵的《百鬼夜行绘卷》（局部）。

说到“妖怪”想必大多数人的脑海里会立刻涌现出不少活灵活现的妖怪形象，但究竟什么样的事物才能被定义为妖怪呢?

中国的古籍《搜神记》曾指出：“妖怪者，盖精气之依物者也。气乱于中，物变于外，形神气质，表里之用也。本于五行，通于五事，虽消息升降，化动万端，其于休咎之征，皆可得域而论矣。”翻译成白话文就是：所谓妖怪，就是那些依附在物体上的天地精气。精气侵入其中，物体的外表就发生了变化，这是形神与气质相随，表为里用的缘故。它们渊源于天地五行，通于五象，虽然此消彼长，变换万端，但它们的善恶吉凶，都可以在一定范围中窥测占卜——这体现了妖怪脱离现实但又依附现实的特质。

在妖怪学研究盛行的日本，学者们对其做出了更为具体的定义。柳田国男（注1）在《妖怪谈义》中写道：“幽灵和妖怪的区别在于，前者会在特定的人物面前显现，而后者的存在依附于固定的场所。”小松和彦（注2）在《妖怪学的基础知识》中提到：“妖怪是以‘灵魂’的存在为前提的。不止人与动物，世间万物皆有灵魂寄宿，这些灵魂与人类一样都有着喜怒哀乐的情感。”在中野美代子（注

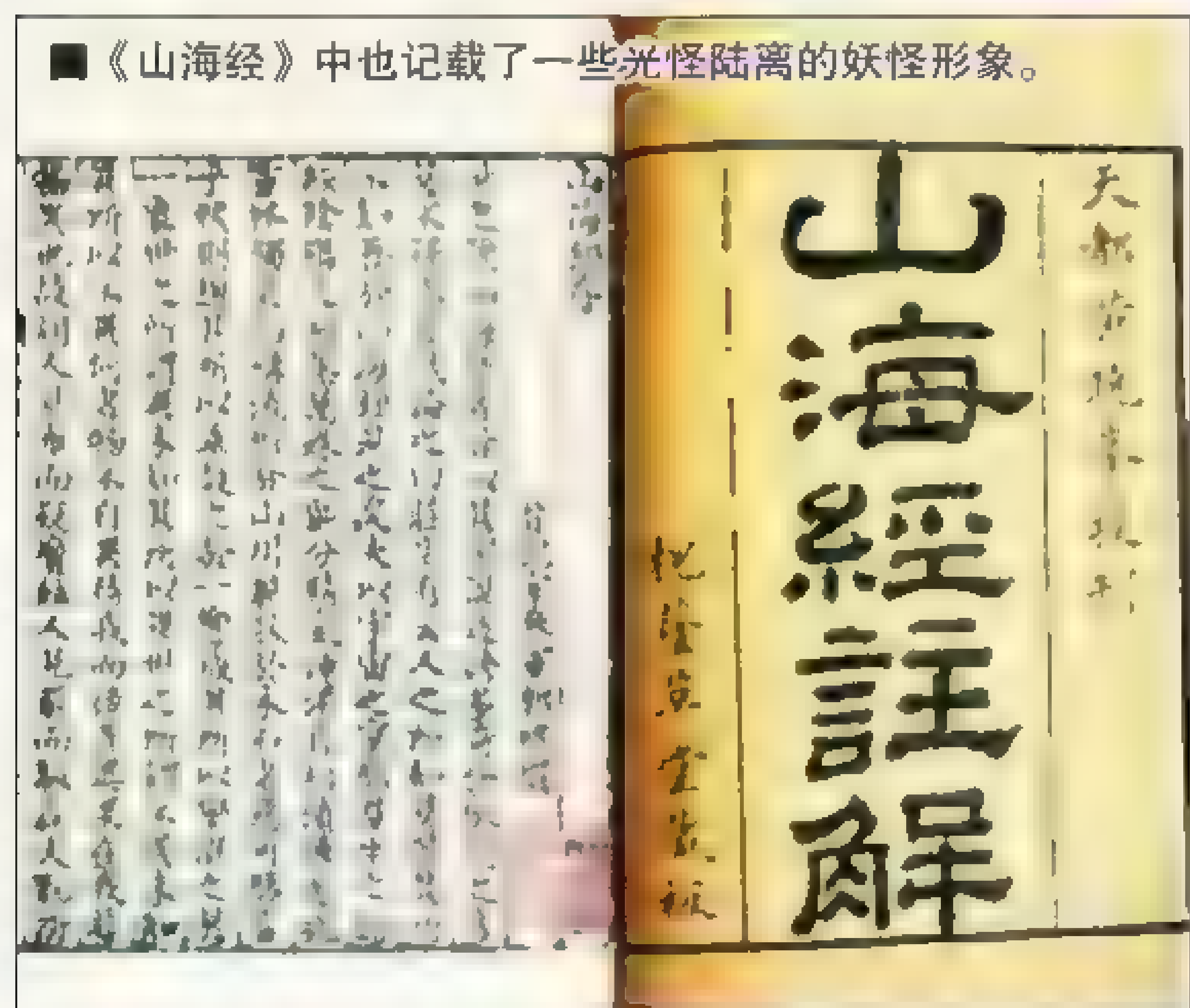


▲井上圆了是日本第一位将“妖怪”作为一门系统科学来研究，并将其称为“妖怪学”的人。

3）看来，妖怪是超越了人类、动物、植物和矿物等事物的现实形态和生态，并以人类的观念所表现出来。

可见妖怪有着自己的生命，其存在和行动超越了人们的认知，但又与人类活动的场所

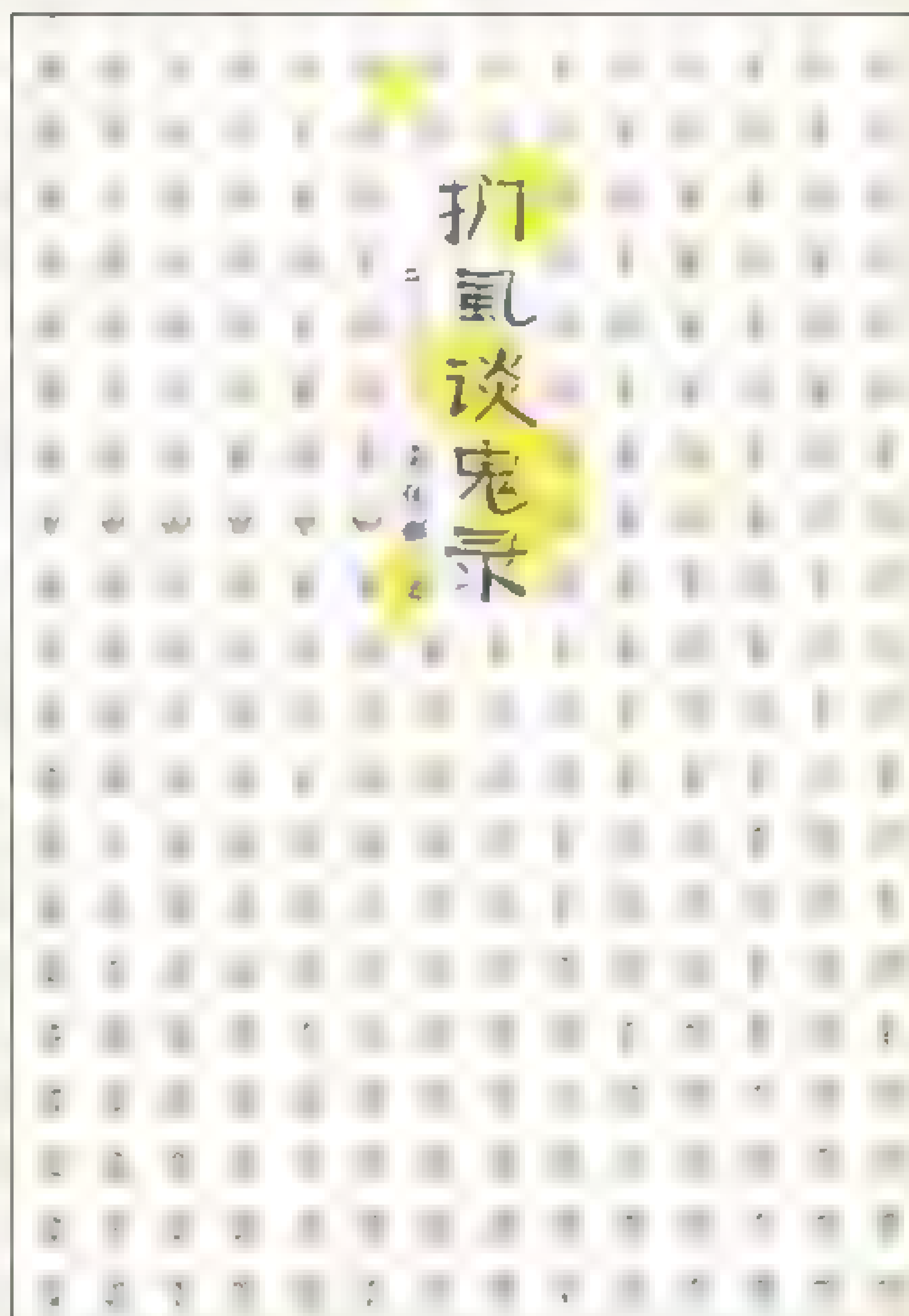
■《山海经》中也记载了一些光怪陆离的妖怪形象。



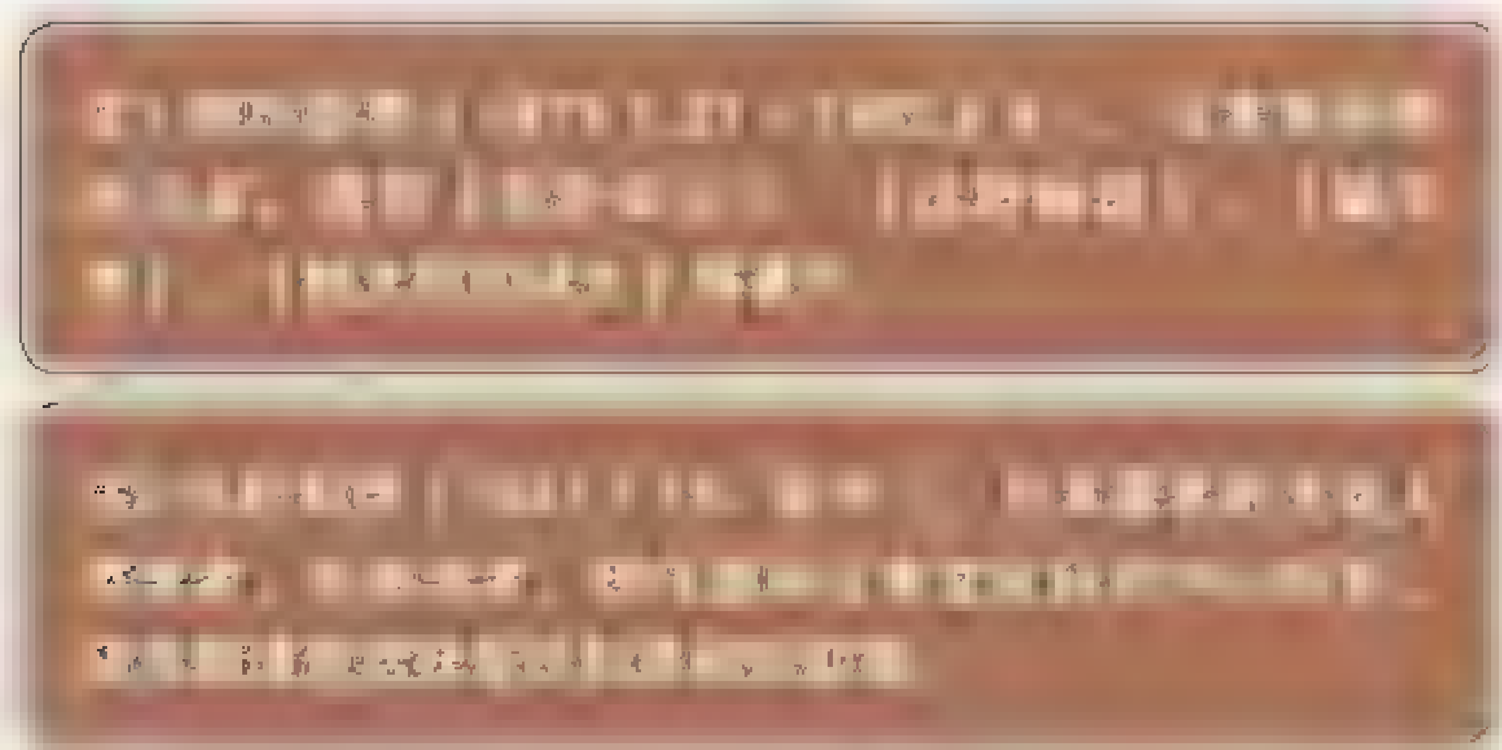
息息相关，特别是对妖怪活动场所的限定，将它们和生活在天上的神灵以及地府的恶鬼区分了开来。本专栏中即将提到的妖怪都基于此定义，因此某些活动在人类触手可及范围里的神灵也会被放入妖怪的领域中。

井上圆了（注4）曾说过：“源自于日本的妖怪很少，日本现今广为流传的妖怪中可能有近七成都来自于中国，另外两成来自于印度，只有剩下的那一成是日本固有的。”虽然七成这一数值估算的真实性尚待考证，但中国妖怪和日本妖怪渊源颇深这点是一个不争的事实。

表面看来，中日妖怪的体系和种类都不尽相同，但从不少日本妖怪身上都能隐约看到一些中国妖怪的影子，甚至有的日本妖怪正是起源于中国古典文学记载或民间口传的妖怪形象。由于妖怪文化与中国古代的主流价值观格格不入，这些经典的中国妖怪并不为人熟知，好在日本妖怪文化的兴起带动了许多人对中国传统妖怪文化的关注和探索，这也多多少少算是一种令人欣慰的文化反哺了吧。



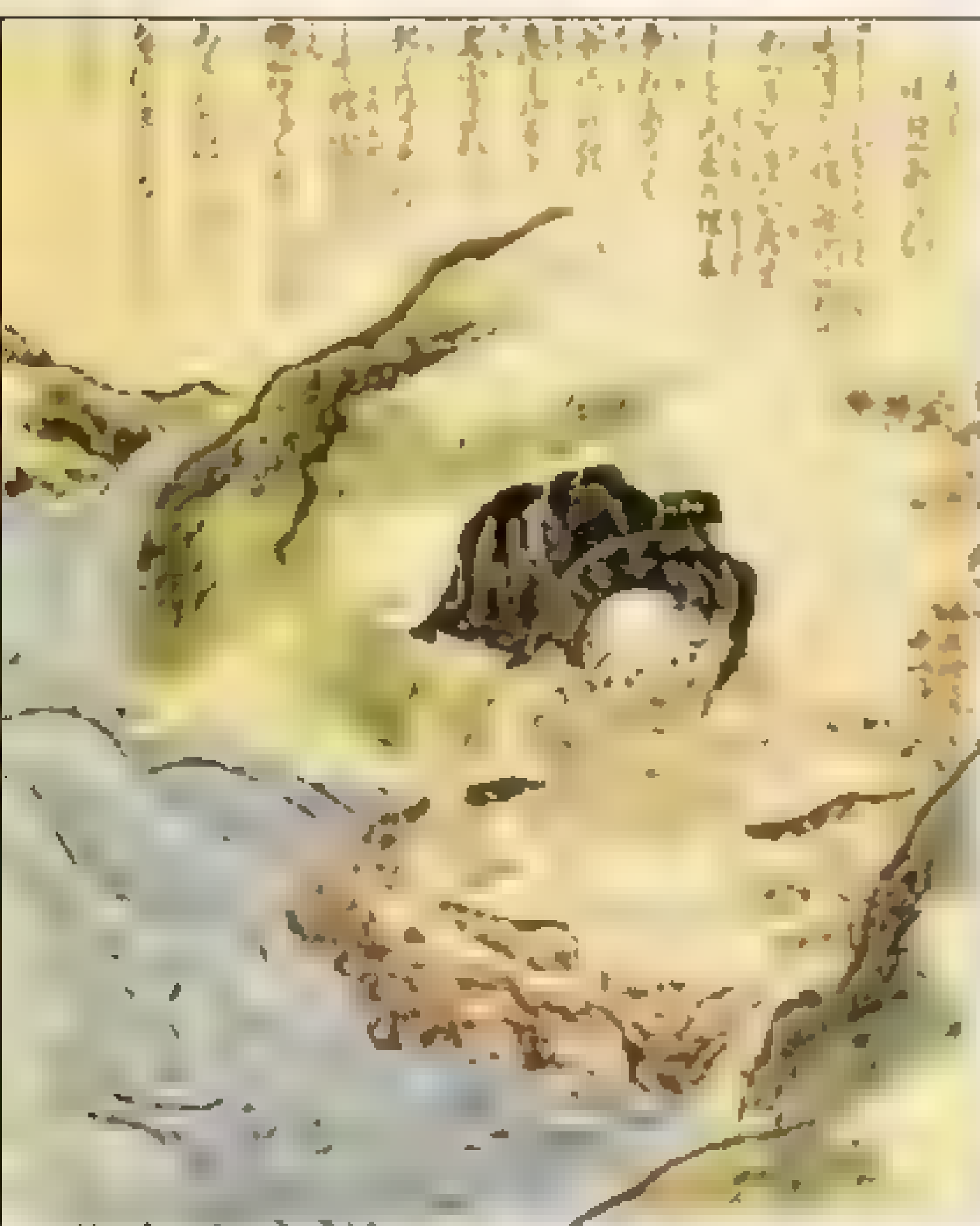
▶栾保群先生所著的《扪虱谈鬼录》、《说魂儿》和《中国神怪大辞典》等书对中国的神怪文化做了较为详细的考据。



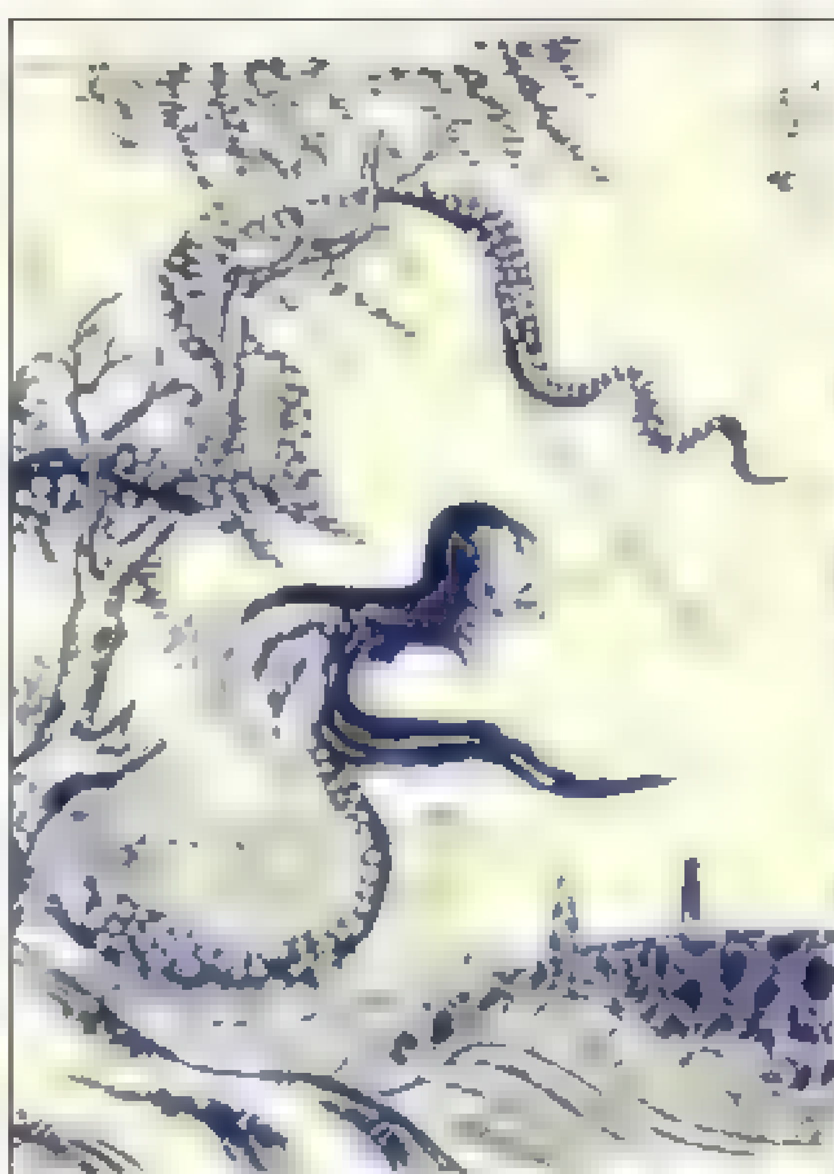


水中妖怪篇（上）

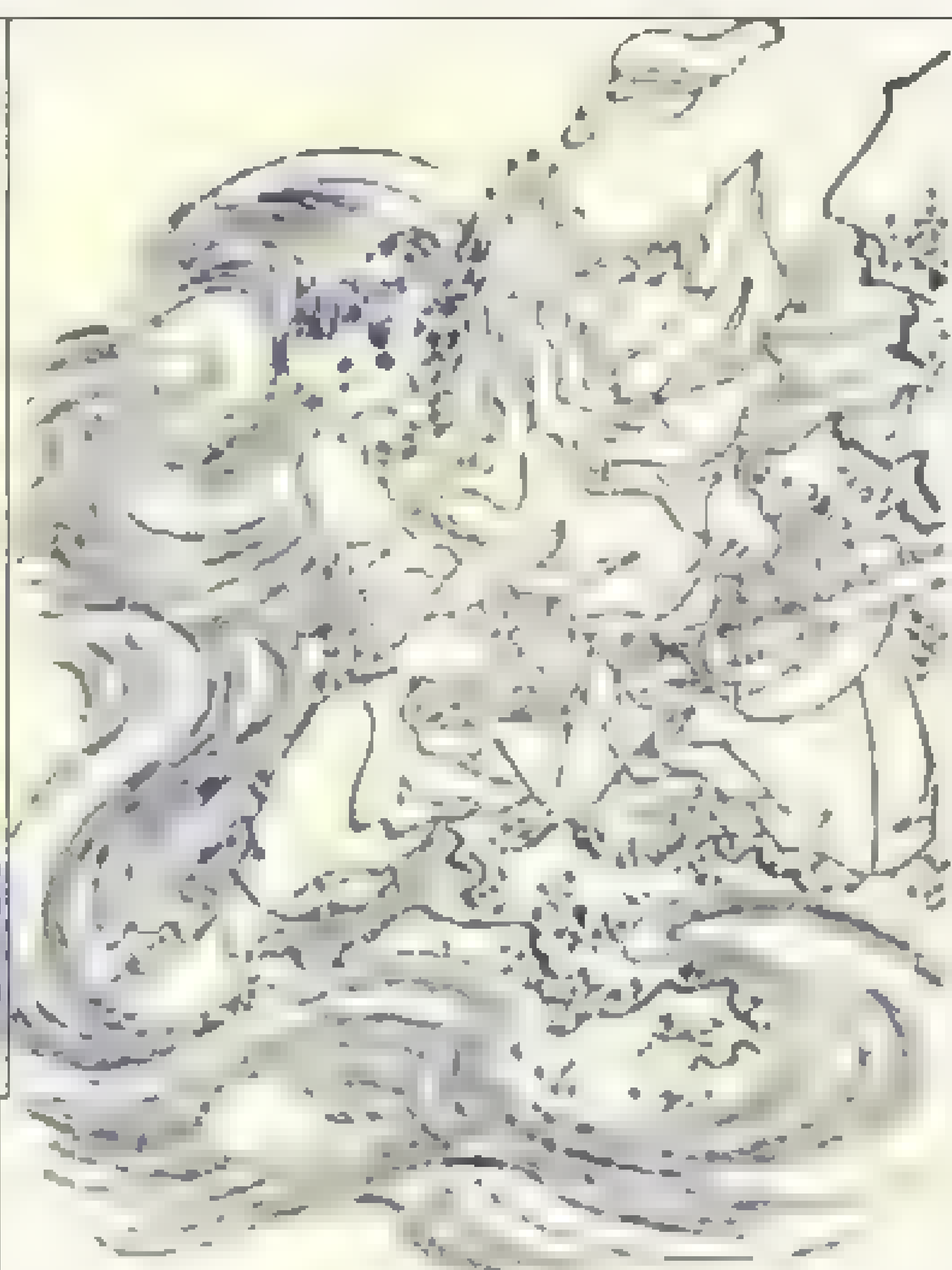
在日本和中国都有不少关于水中妖怪的传说，这些妖怪大多脱胎于溺死之人的怨念、世人对水的恐惧或喜爱之情，以及对神秘未知的水中生物所抱有的揣测。比如某些投水自杀或溺毙于水中的人在死后就因为怨念的集结而变成了妖怪，也就是俗称的“落水鬼”，它们会悄悄潜伏于水中，找机会害死路过的人来作为自己的替死鬼，借此再入轮回；有的妖怪则是古人臆造出来的，目的是为了告诫他人在水边时要多加小心，防止溺毙；由于水同时也是一种必不可少的资源，因此某些妖怪形象就显得格外亲人，甚至还演变成了守护性质的神灵，足见人们对于水的依赖之情；此外，由于古人们对水中生物的认知十分有限，一些结合了不同生物特征的水中妖怪便借由人们奇特的想象力而诞生出来。



◀小豆洗靠在水边洗豆时所发出的声响来吸引好奇之人落水。



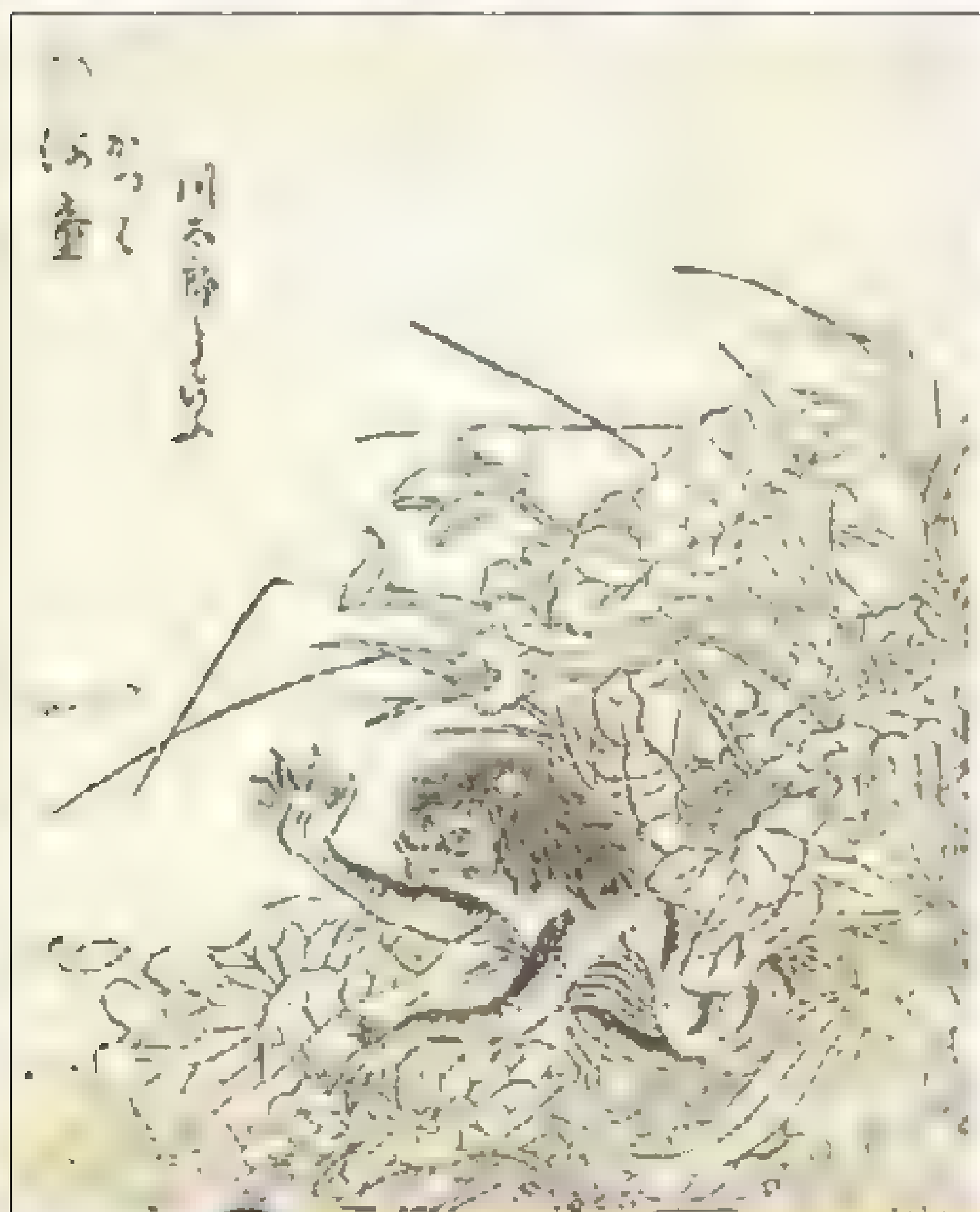
▶人头蛇身的濡女是由溺死于海中的女子所变成。



▶淹死于河中的河伯后来成为了管理黄河的神祇。

河童VS水虎

河童在日本又叫河太郎，在日本各地都有关于它的传说。现今关于河童的画像多分为龟人和类人猿两种形态，龟人形态的河童身上覆盖着鳞片，背上长着甲壳，手足之间分布着蹼，头上还顶着一个盘子，如果头上的盘子被打破的话河童就会死掉；而类人猿形态的河童则全身覆盖着毛，嘴里长着牙齿，鼻子的形状不太明显。在它的头部有一个凹槽，平时河童会将水储存在其中，如果凹槽中的水干掉的话河童就会衰竭而死。此外，该河童的手上有着大拇指，脚上也清晰地区分出了脚后跟，因此在形态上更接近人类。

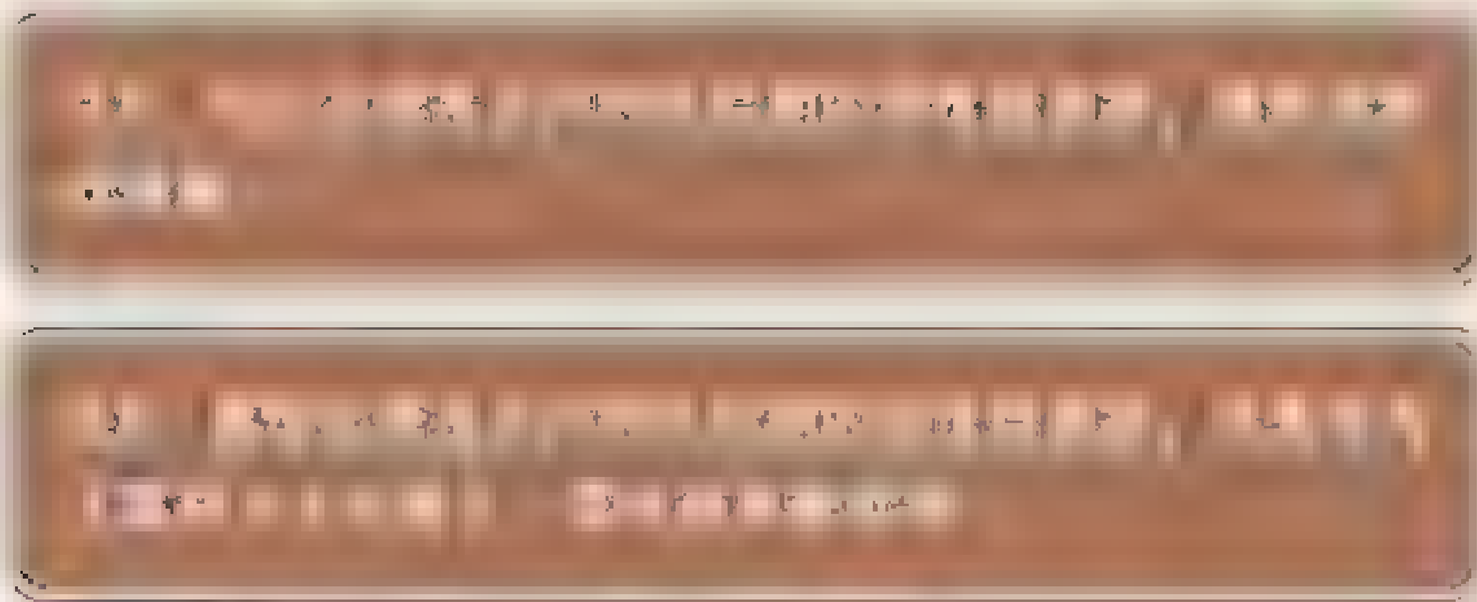


◀鸟山石燕（注5）笔下的河童偏向龟人形态。



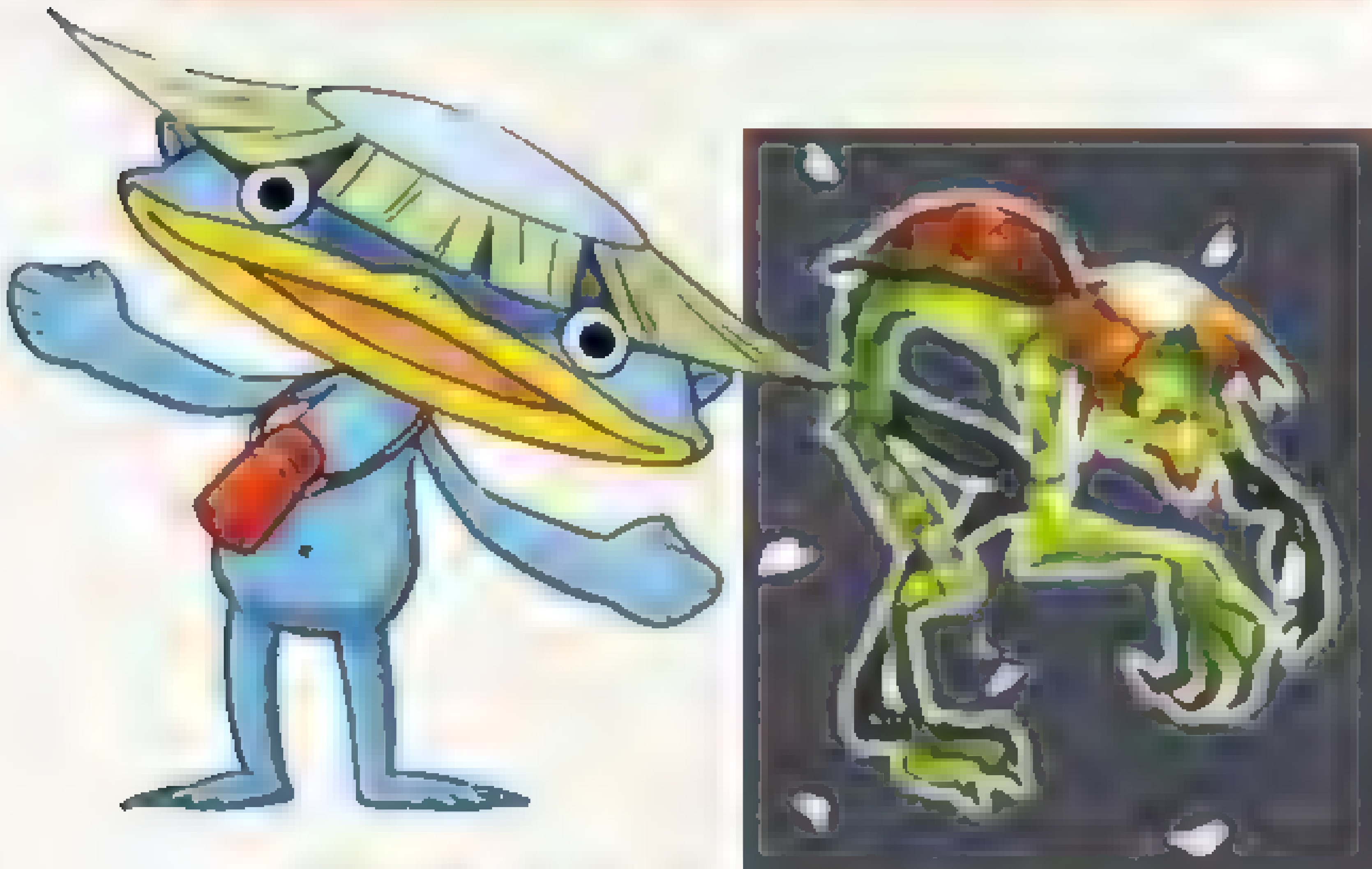
■葛饰北斋（注6）绘制的类人猿河童。

记得漫画《地狱老师》中就有与小豆洗相关的洗豆老人。



河童一般在河流、沼泽和海中行动，早期关于河童的记载都表现了其残忍的一面，它会将路过的人拖入水中，并在摘除其体内的尻子玉（注7）后将此人杀害。此外，河童还会邀请孩童和它一起摔相扑，由于河童的力气比一般的大人都大，所以能够轻松获胜，获胜后河童就会无情地摘除孩童们的尻子玉，这样一来这些孩童的命也不久矣。当时流传着这样一种击败河童的方法——在摔相扑前先主动提出双方要互相敬礼后才能开始比赛，敬礼时河童头上的盘子里盛的水就会漏出来，这样一来失去力量的河童就能够轻易地被击败。如今，大多数的动漫作品中出现的河童都一反其原本凶恶残忍的一面，转变为了纯真可爱的性格。

注7：尻子玉是一种被想象出来的器官，传说只要尻子玉被摘除，人就会感觉浑身无力，任凭他人处置

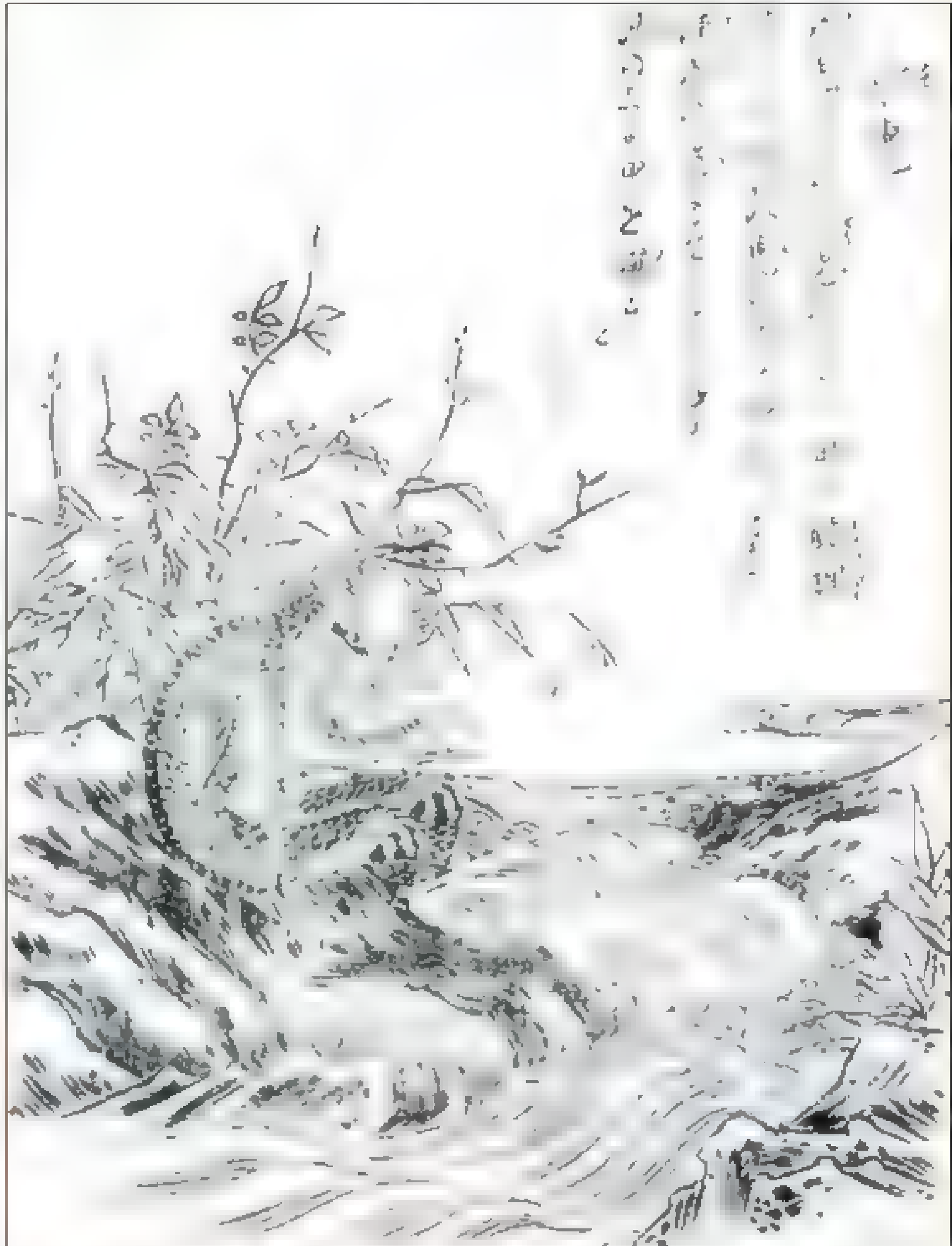


▲“《妖怪手表》系列”中出现的野河童有着天然呆的萌属性。

▲《胧村正》中的河童。

在中国有一种名为水虎的妖怪，多在河川中活动。据《天中记》记载“庐县疎水中有物，如三四岁小儿，鳞甲如陵鲤，射之不可入。七八月中，好在碛上自曝，膝头似虎，掌爪常没水中，出膝头示人。小儿不知者，欲取弄戏，辄便杀人。”从描述可以看出水虎的外表和龟人类河童较为相似，但在性格上则显得温和得多，只有在遭到挑衅时才会反击，并且人们若是抓到活的水虎，只要捏住它的鼻子和耳朵就可以轻易地使唤它。

当水虎的传闻被传到日本后，它逐渐演变成了一个比河童可怕得多的妖怪形象。日本水虎的体型大于河童，头上没有盘子，全身覆盖着鳞片，人类一般能难看到它，因为它有着特殊的隐身能力。据说人们只要在水中被水虎抓住，就会被其吸尽精血，更甚者连灵魂会被吞噬；并且一些水虎专门袭击小孩子，会把戏水的小孩拖入水中杀死。



▲鸟山石燕的《今昔画图续百鬼》中所绘制日本水虎。

想要杀死水虎的话只能在田里建一座小草屋，将被水虎杀死的人放在小草屋里待其腐烂。在尸体腐烂期间，水虎会在草屋四周徘徊，不过碍于其隐身能力，一般人无法看到它，只能听到其偶尔发出的声音。当死者的尸体腐烂到一定程度时，吸取了这个人精血的水虎便会现出真身，倒下死去，此时人们才会看到其体积庞大的身躯。



▲“《妖怪手表》系列”中，水虎在外表上与河童在外表上极为相似大。

第九
美术馆

栏目主持:库玛

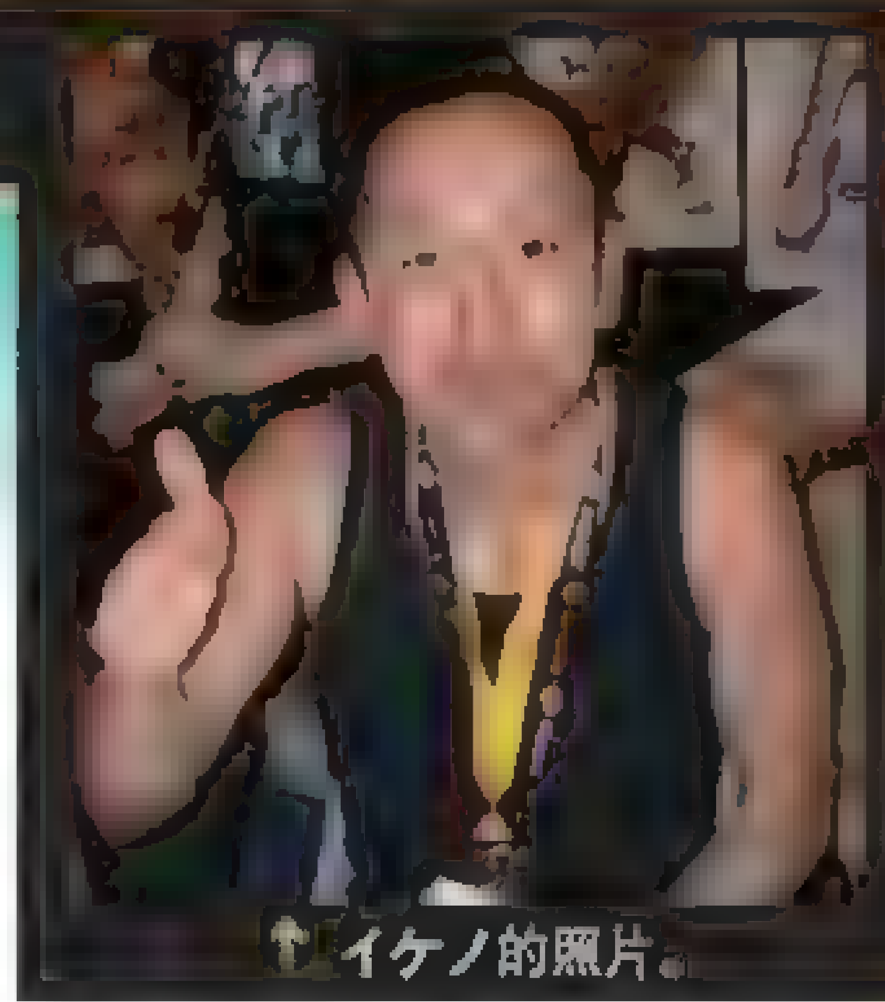
THE 9TH GALLERY

动作风云——Capcom印象（3）

除前几辑介绍过的大森成、安田朗和西村娟外，イケノ、CRMK和えだやん这三位画师的身影也活跃在Capcom的诸多作品中，而大名鼎鼎的格斗游戏画师森气楼在离开了SNK后也加入了Capcom，并为其旗下的经典作品《Capcom对SNK》绘制过许多脍炙人口的作品，颇受玩家追捧。那么本次就让我们来一起了解关于他们的轶事以及作品吧！

イケノ（IKENO）

イケノ本名池野大悟，在进入Capcom前曾使用过池野目高的笔名，因为本人不好意思使用真名因此就采用了池野的日语片假名**イケノ**作为笔名。**イケノ**原本并未打算在游戏业界就职，从设计专门学校毕业后，他只打算在关西找一个能通过画画赚钱的工作，于是便开始四处投简历应聘，而Capcom恰好就是他面试的第一家公司，于是**イケノ**就在这样的机缘巧合下踏入了游戏业界。


↑イケノ的照片。

进入Capcom后，**イケノ**曾为《恶魔战士》、《鬼武者》、《街头霸王III》、《鬼泣3》等作品绘制过插画和人设，因擅长厚涂的绘制技法，他的画作经常会带有一种厚重感。**イケノ**曾在一次采访中坦承，比起女性角色他更擅长描绘男性角色，甚至女性角色的绘制还曾是他一段时期的创作瓶颈。在绘制角色时他并不会夹杂自己的感情，而是尽量根据角色背景和性格特点赋予其外形，因此当他笔下的春丽被许多玩家抱怨腿太粗时，**イケノ**的解释是春丽作为一名精通中国拳法并将身体磨练到极限的武术家，只有在肢体上显示出其充满力量的一面才不会让其看起来逊色于其他高大强壮的男性角色。**イケノ**还补充道："倘若一个每天都要做无数次踢腿动作的角色拥有一双线条纤细的双腿，这也是不符合逻辑的"，从这里我们可以看出**イケノ**在角色设计上的理性以及对细节的注重。

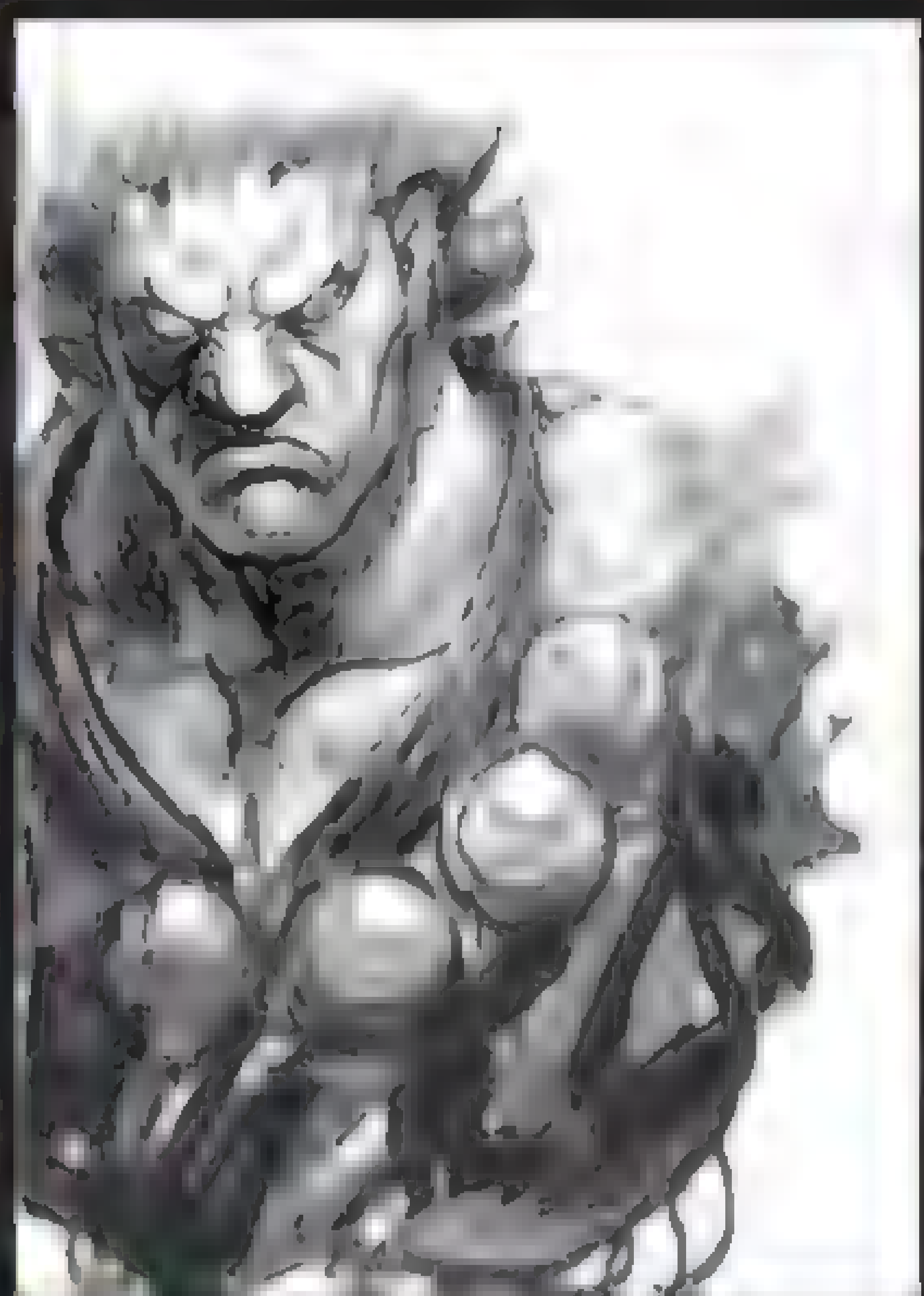

↑相较实际游戏画面，イケノ为《鬼武者》绘制的插画更具一种独特的艺术气质。

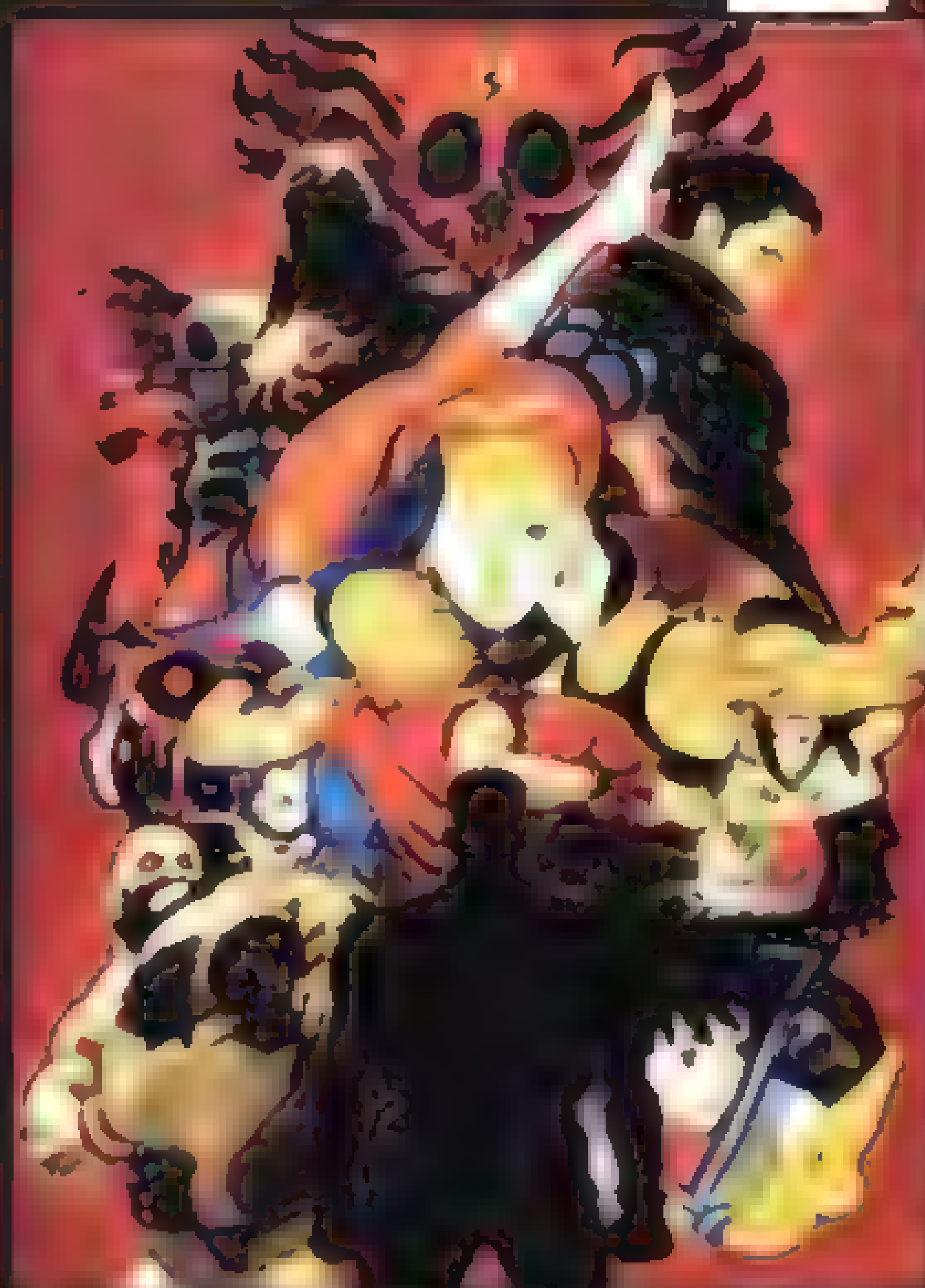
在作画工具的选择上イケノ曾强调自己从来不会局限于某一种单一的工具，而是会尽量地尝试新事物，不过为了兼顾工作效率他现今更多使用电脑作画。上色方面，他本人非常喜欢柔和的色调，但却经常会在绘制完后才惊觉整体画作反而偏向了一种浓烈的色调，于是这个时候イケノ就十分庆幸自己使用的是电脑作画，因为这样就可以随意地修改颜色了。



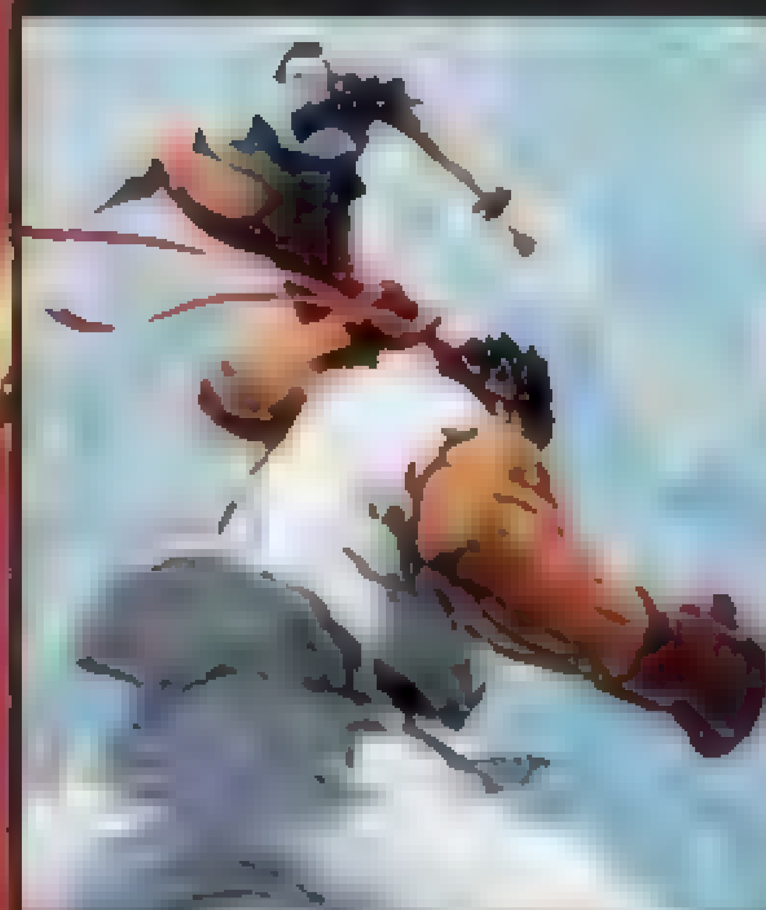
↑イケノ笔下的春丽。

↓只需寥寥数笔，一个颇具震慑力的豪鬼形象便跃然纸上。





↑イケノ为《街头霸王 EX3》绘制的插画。



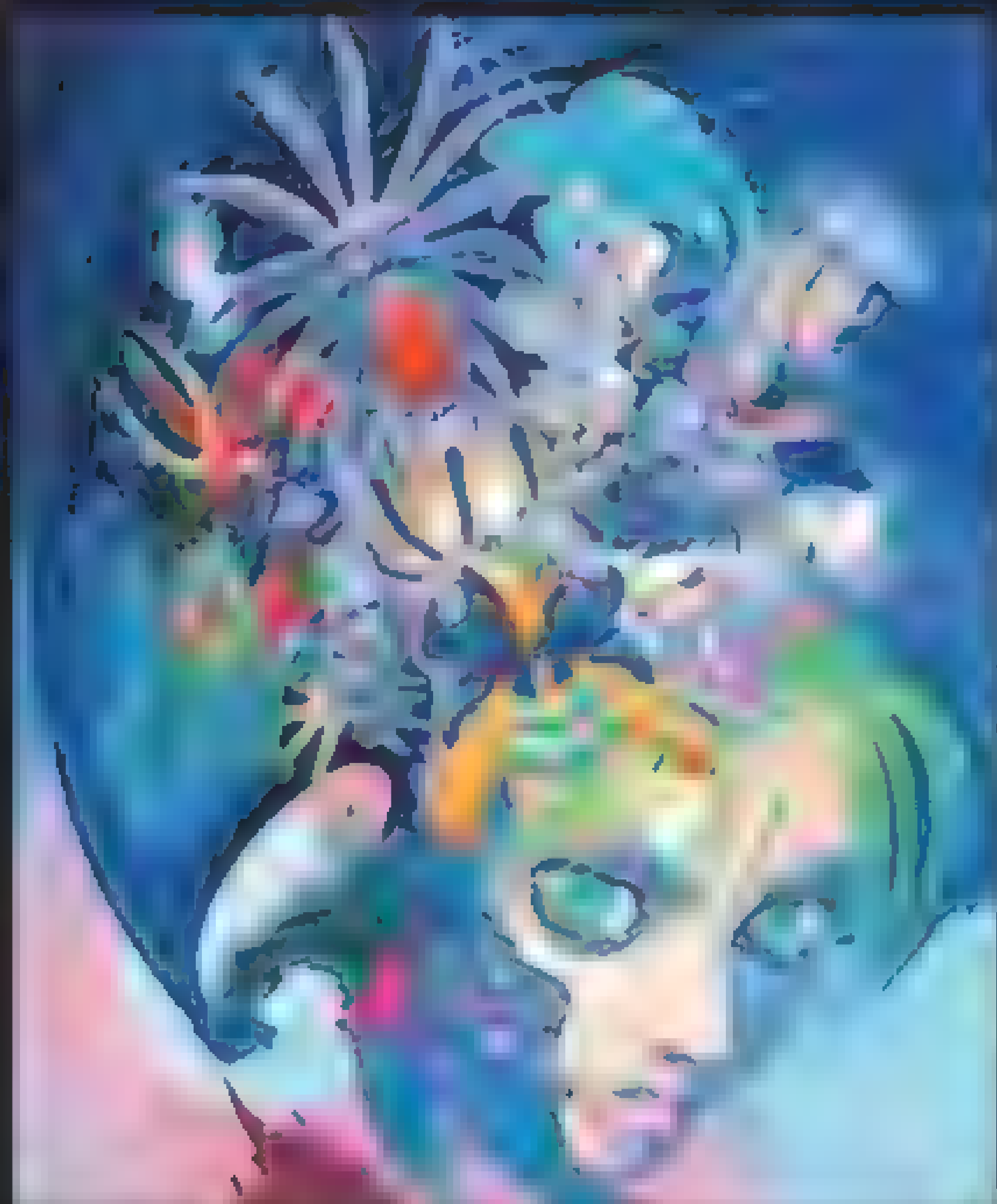
↑对构图和角度的选择也显示了イケノ的功力。

CRMK

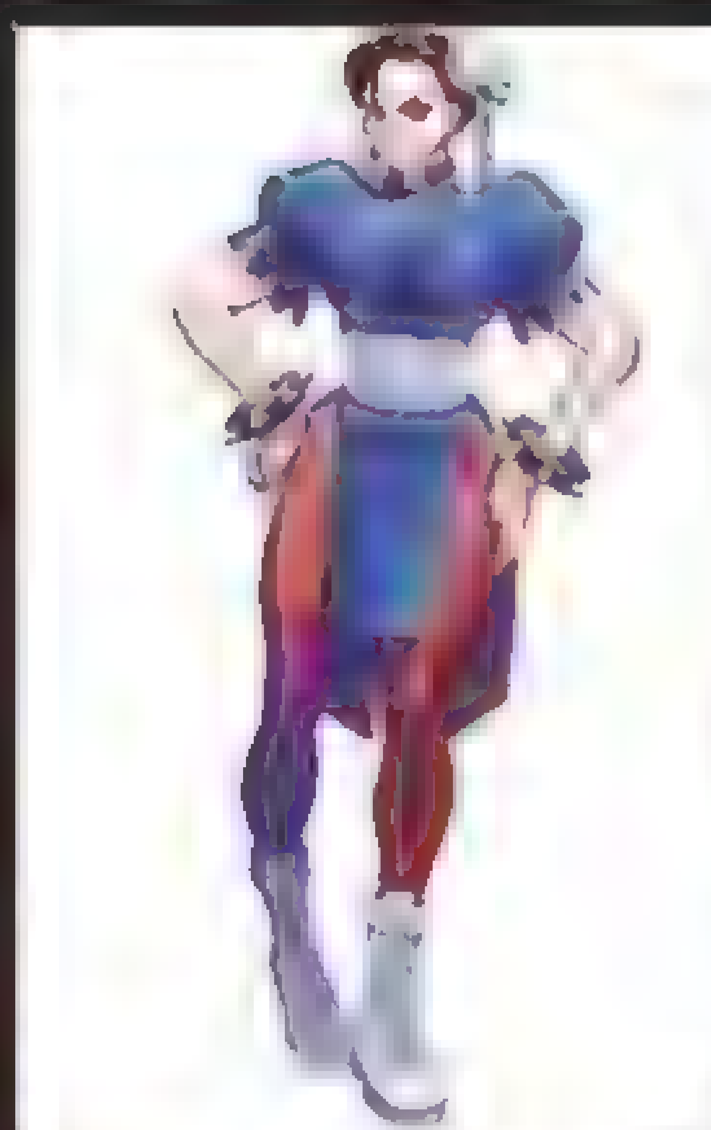
CRMK和西村娟于1992年同期进入Capcom。2009年以前他曾使用过水户椎土、CRMK和BENGUS等多个笔名，可谓换笔名狂魔，不过在Capcom期间他较多使用的是CRMK这个名字。2009年后CRMK便开始固定使用冈田芝士（冈田チーズ）这个笔名，并将工作的重心转到了动画角色设计领域。

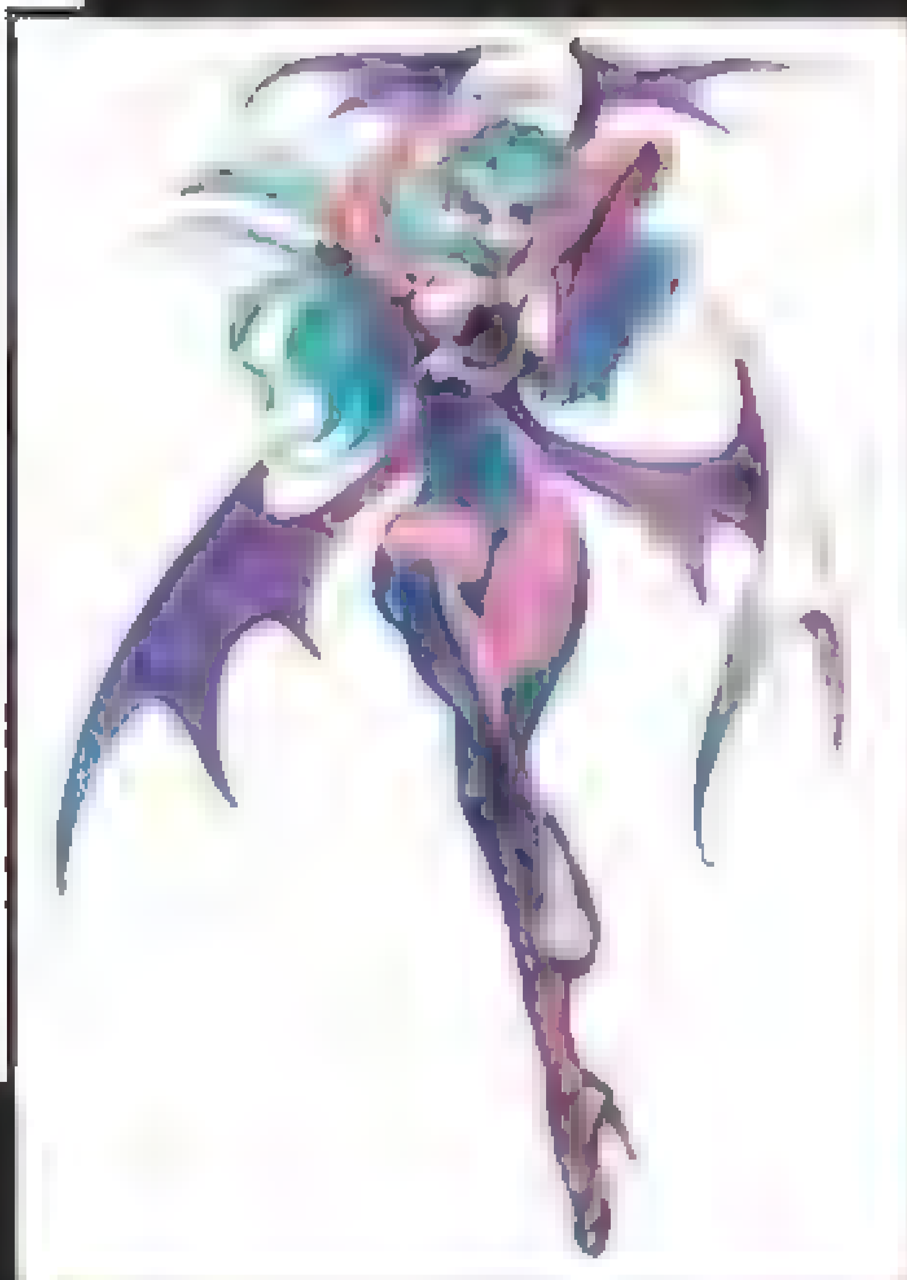


↑CRMK的Twitter头像也带着些许他本人的幽默感。



↑CRMK为《恶魔战士》绘制的插画极具视觉冲击力，可谓游戏史上的经典画作。



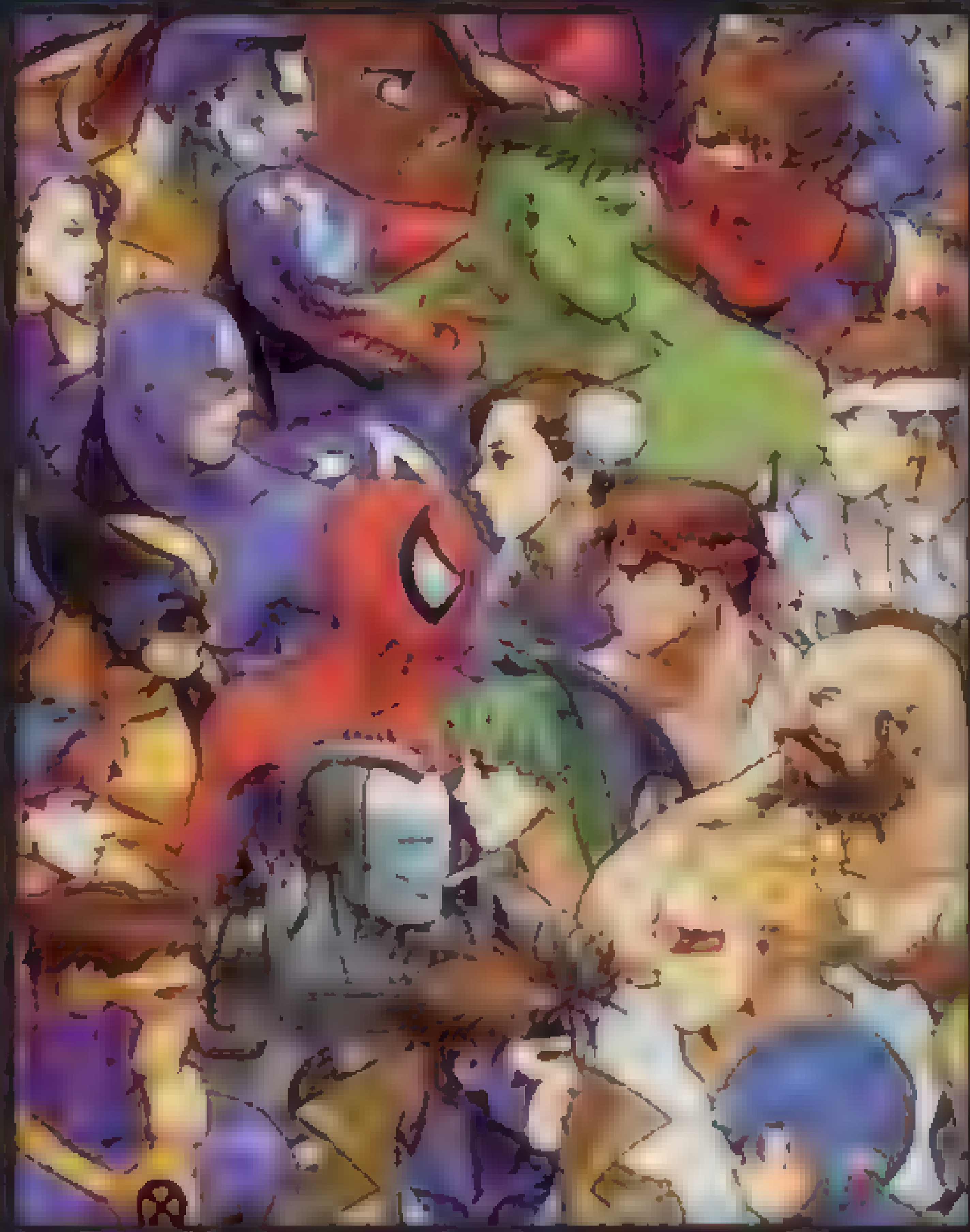


↑→CRMK笔下的春丽和莫妮卡。

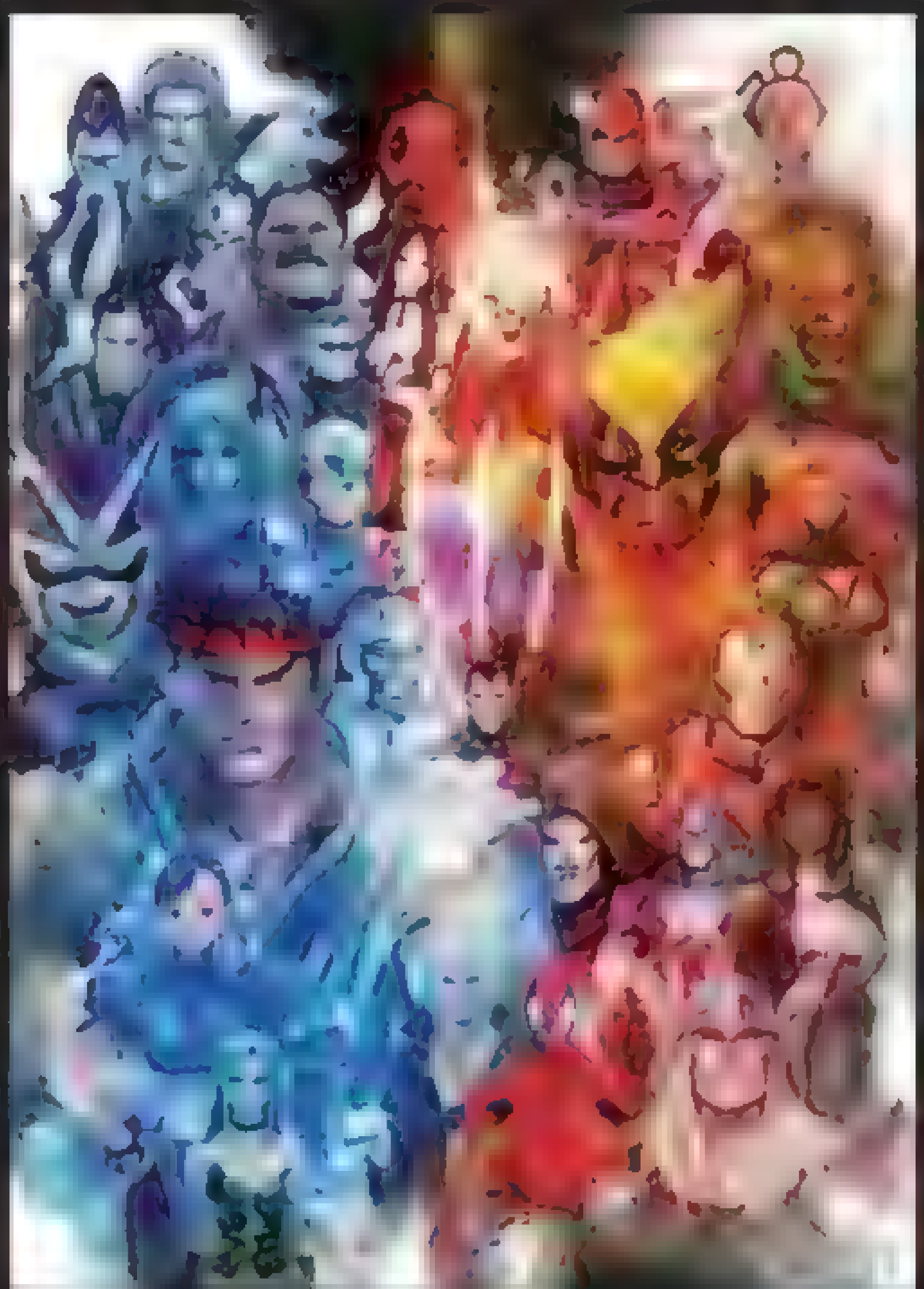
在手绘画材上，CRMK喜欢使用马克笔，在电脑上则较常使用Photoshop。最令人称道的是他的画风就像自己多变的笔名那样，会根据游戏作品的风格发生改变，比如他所绘制的《街头霸王II》中的春丽和《恶魔战士》中的莫妮卡，在体型的画法上就有着明显的差异。和春丽线条硬朗，肢体略有夸大的风格不同，莫妮卡则整体都显得比较娇小，特别是其纤细的腰部更凸显了角色的妩媚，而CRMK过硬的画功也让他在风格的随意切换上显得游刃有余。

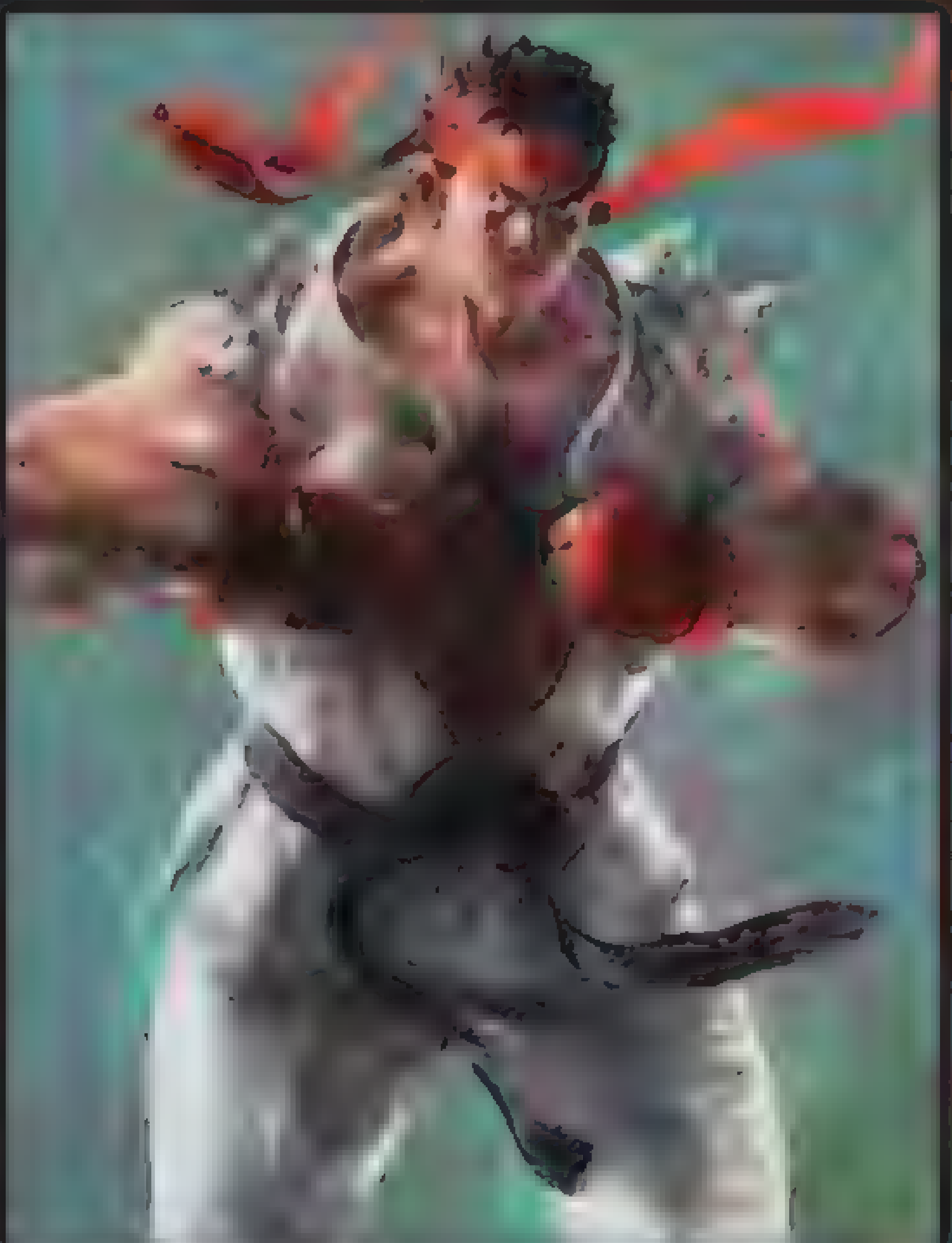


↑从CRMK绘制的这张豪鬼插画足见其深厚的素描功底。



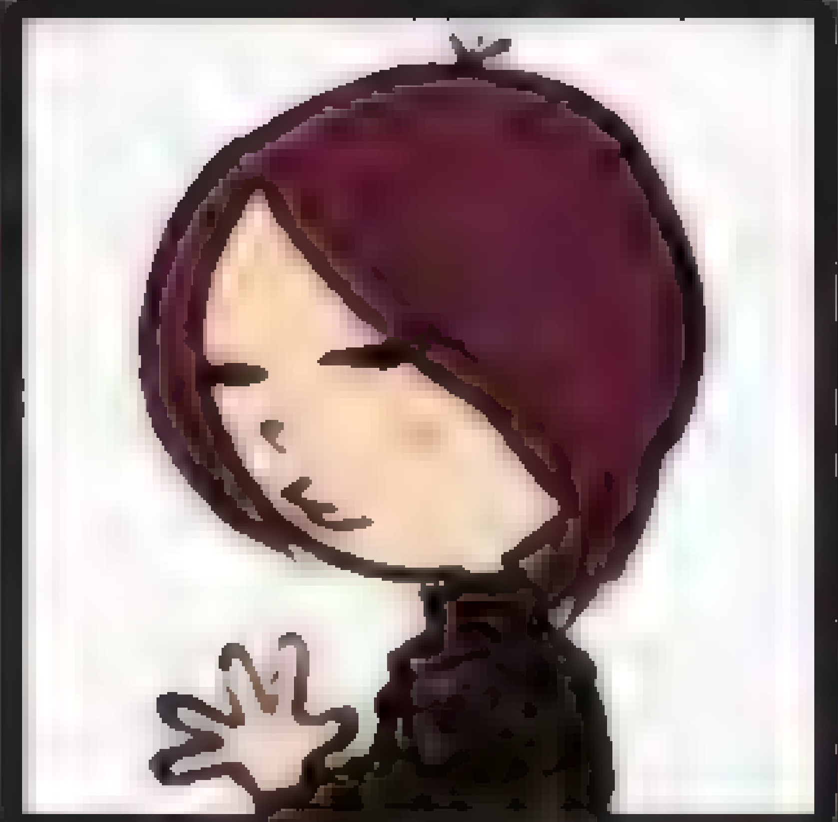
↑平日里喜欢美漫的CRMK也曾为“《漫画英雄对Capcom》系列”创作过多幅插画。





↑多样的上色方法让CRMK的画作焕发出了多彩的活力。

えだやん（EDAYAN）

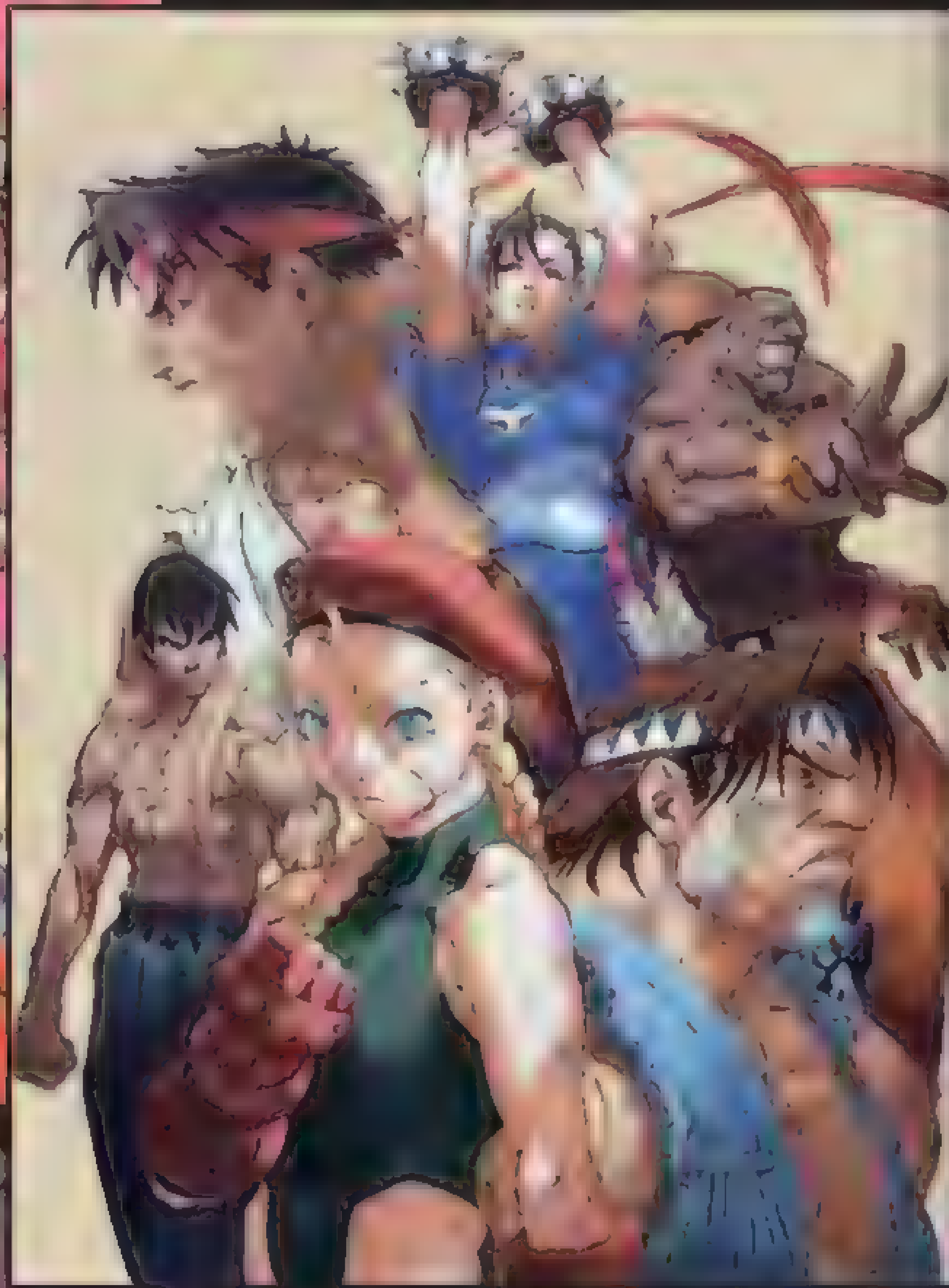

↑えだやん的自画像。

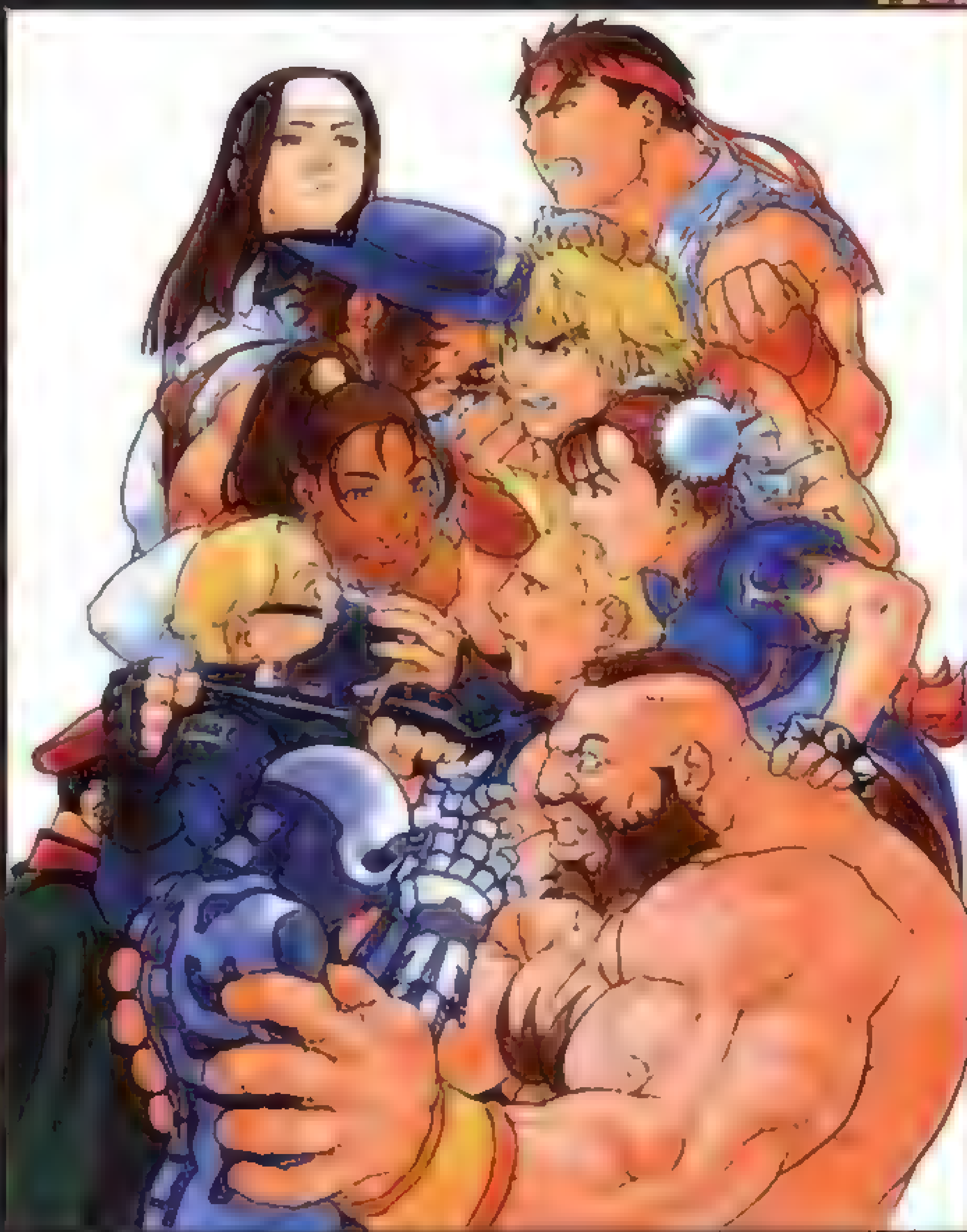
えだやん的本名是枝木真也，从小他就以成为漫画家为人生目标，但在大阪设计专门学校的求学期间他发现自己并不擅长编故事，便果断放弃了成为漫画家的梦想，转而开始给游戏杂志《Gamest》的插画专栏投稿，并于95年5月以一幅《吸血鬼猎人》画作在插画比赛上拔得头筹，于是实力备受赏识的他便在7月受邀加入了Capcom。

えだやん的笔名来自于他兄长小孩的绰号，由于当年很多人都取汉字作为笔名，因此えだやん决定反其道而行之，取了“えだやん”这个全为日文平假名的笔名。进入Capcom后，えだやん参与了“《街头霸王 Zero》系列”、“《私立正义学园》系列”、“《怪物猎人》系列”和《Warzard》等作品的插画和设计工作，特别是“《私立正义学园》系列”的人设让他在业界具有了一定的知名度。

进入Capcom后，えだやん开始努力地将自己的画风转为写实风格，相较以前连头发都要一根根细细描绘的漫画技法，他在为《街头霸王 Zero》绘制角色时才第一次尝试锯齿状的头发画法，这让他在一开始对游戏角色的画法颇为抵触。

平日里えだやん主要使用电脑作画。他所擅长的圆润线条让人物更具丰满感，圆滑且立体的五官处理也让他的画作具有了一定辨识度。平日作画时えだやん并没有查阅参考资料的习惯，就连动物和汽车等比较难画的内容也基本是根据他自己的记忆和印象画出来的，而“《私立正义学园》系列”中十分具有特色的校服也完全是えだやん的想象力的产物。





↑えだやん绘制的“《街头霸王》系列”作品有着他自己的个人风格。


这名画师画画完全不查资料真的没问题么……

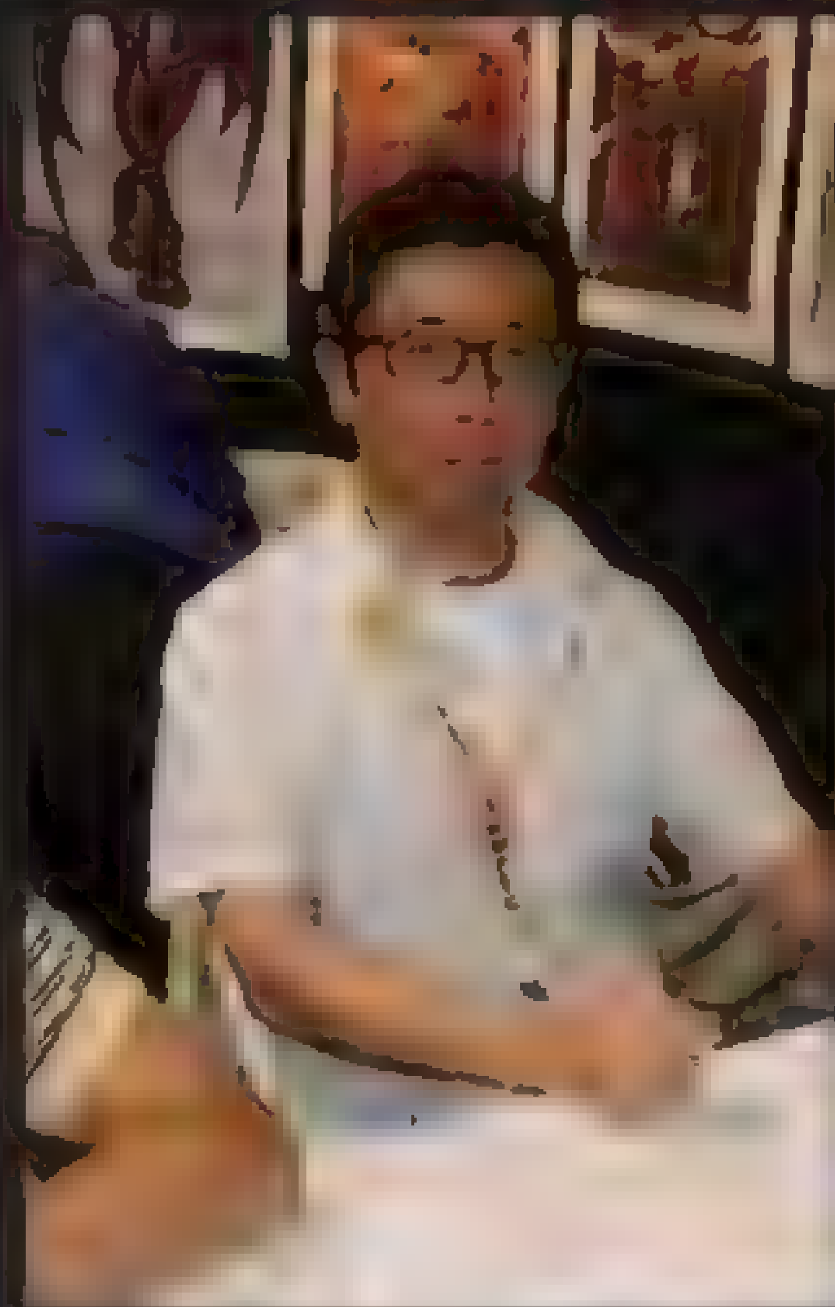


↑《私立正义学园》的插画。



↑えだやん为"《怪物猎人》系列"十周年绘制的贺图。

森气楼



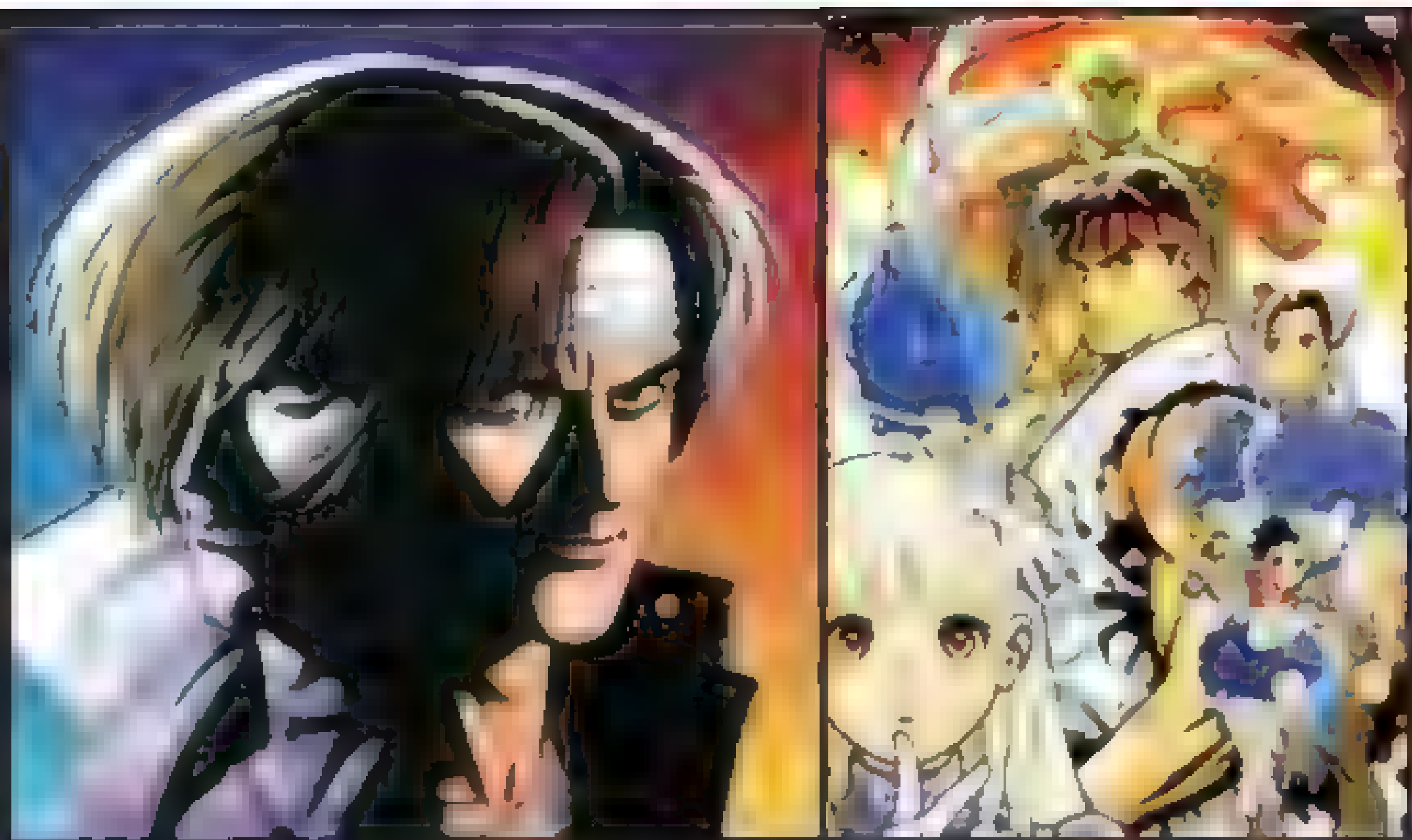
↑森气楼。

森气楼算是被国内广大玩家所熟知的一个画师，迄今在日本游戏业界已有20多年从业经验的他早已是游戏插画界的大师级人物。森气楼出身于日本冈山县，从小学开始，他就以从事绘画职业作为自己的人生目标。高中时立志成为漫画家的森气楼在生赖范义（注1）和Frank Frazetta（注2）作品的影响下将自己的职业目标转变为了插画家。从设计专门学校毕业后，森气楼入职过插画制作事务所，并当过自由插画家和漫画家。1990年，森气楼进入了Capcom当时的对手——SNK的旗下成为了一名游戏画师。

注1：生赖范义是日本著名的插画大师，曾为光荣旗下的《三国志》、《信长之野望》、《大航海时代》和《太阁立志传》等游戏创作过插画，并为《哥斯拉》和《日本沉没》等电影作品绘制过海报。

注2：Frank Frazetta是美国著名的漫画家、插画家，并被封为奇幻画派的先驱，曾为《泰山》、《科南》和《指环王》等作品绘制过封面和插图，其作品和生平事迹影响了无数插画家。

曾有人评价"SNK99%的功绩都应该归功于森气楼"，虽然这句话颇为夸张，但只要提到SNK，大多数玩家就会想到森气楼的名字则是一个不争的事实。在为SNK旗下的《饿狼传说》、《龙虎之拳》、《侍魂》和《格斗之王》等系列作品绘制了插图和人设后，森气楼作为格斗游戏画师在日本游戏业界声名鹊起，并在世界范围内也有了一定知名度。2000年，SNK因经营不善倒闭，森气楼在当时Capcom设计工作室室长SHOEI的邀请下跳槽到了Capcom。来到Capcom后，森气楼参与了《Capcom对SNK》、"《魔界村》系列"和"《生化危机》系列"等作品的制作。

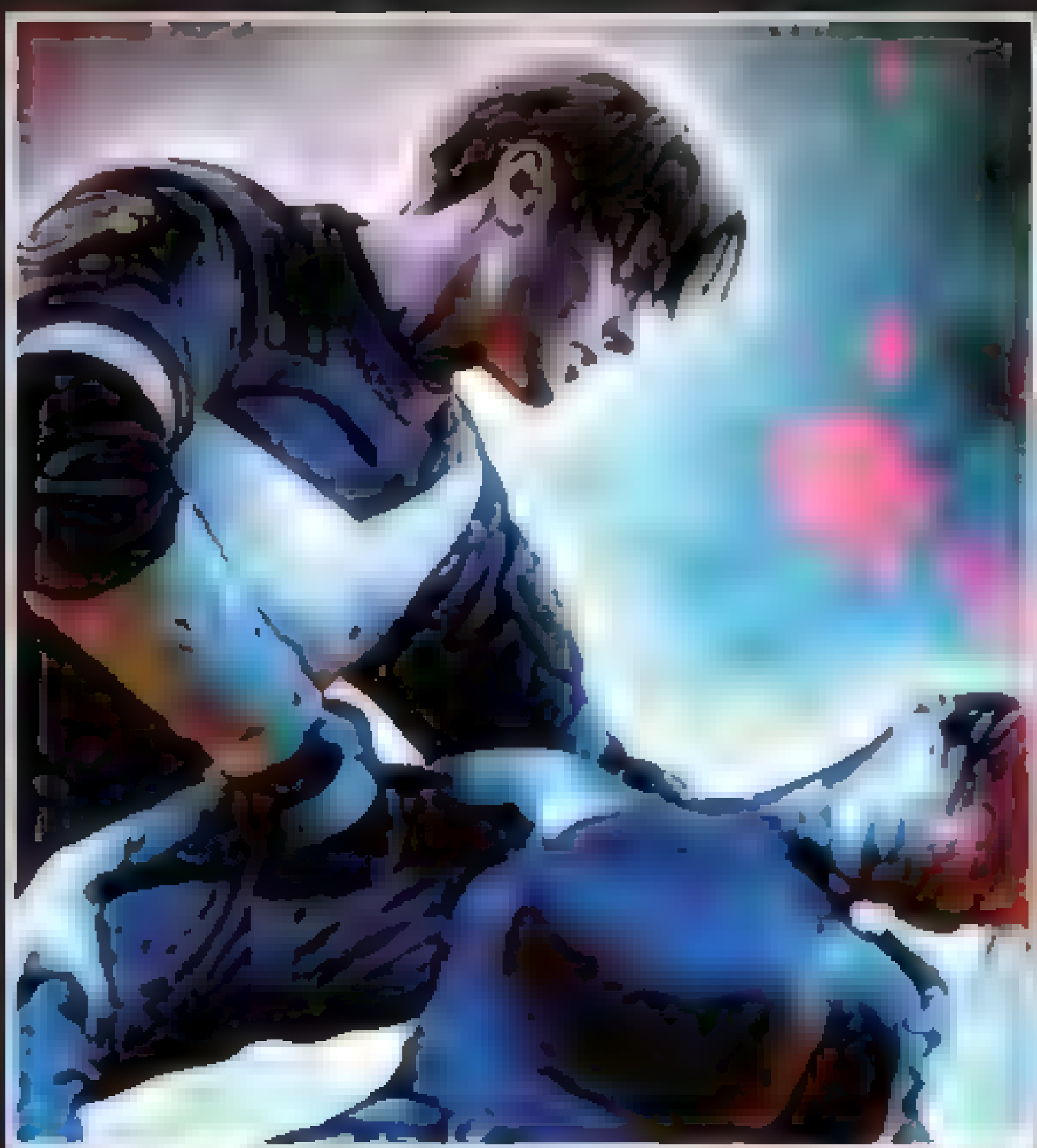


↑从SNK时期（左）和Capcom时期（右）的作品对比我们可以明显看出森气楼在构图上的进步。



↑森气楼崇尚写实风格，因此相较Capcom的其他画师，他笔下的春丽并没有身体部位上的明显夸张。

SNK时期，森气楼的画风偏向美漫风格，也就是说比起线条，森气楼更重视用阴影来体现角色的立体感。90年代末期森气楼开始尝试使用电脑作画，画风也变得更为写实，阴影的过渡也显得更加细腻。不过当时他对人物过于雷同的五官刻画和单调的画面构图招致了不少玩家的诟病。进入Capcom后，森气楼的画风开始出现转变，除了像Capcom其他画师那样通过线条凸显立体感外，他笔下人物的五官则变得更加美型，整体构图上也更具跃动感。虽然Capcom时期的森气楼并没有作为SNK首席画师那样活跃，但他笔下的经典角色和画作对一代玩家来说仍然是不可磨灭的回忆。





↑→除了格斗游戏外，森气楼也为《生化危机》系列创作过不少插画。



↑即便“千人一面”的画风曾受到不少争议，但森气楼依旧是格斗游戏黄金时代的传说级画师。

（未完待续）

猎人集会所

栏目主持 库玛

译 南小Q

在上辑栏目中，“《怪物猎人》系列”的导演藤冈要和策划德田优为大家介绍了设计封面怪物的基本理念以及系列首只封面怪——雄火龙的创作经过。本辑中他们则要为玩家们带来关于雄火龙的亚种——苍火龙的幕后故事。那么就让我们一起来看看吧！

“《怪物猎人》系列”封面怪的诞生（二）

苍火龙
——以苍色之姿 飞翔于苍天的王者

DATA

[illegible]	龙盘目/龙脚亚目/甲壳龙下目/飞龙上科/火龙科
全长	约1629cm（注《MH3》以后约为1714.7cm）
[illegible]	约433cm（注《MH3》以后约为485.2cm）
脚的直径	约176cm（注《MH3》以后约为218.7cm）
[illegible]	《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHP2》、《MHP2G》、《MH3G》、《MH4》、《MH4G》



全身披着宛如苍空之色甲壳的火龙亚种，人们根据它的外观将其命名为“苍火龙”。它的攻击力与机动力都凌驾于通常种之上，喜欢从空中发动急袭将猎物逼到绝境。全身坚硬的肉质也是其特征之一，特别是它的翅膀与背部，普通的武器很难对其造成伤害。亚种怪物的首次登场是在《MHG》中，而其中作为主要亚种怪物出场的便是苍火龙。随着系列

作品的累积，亚种与通常种的差别也越来越大。苍火龙那伴随着火焰从空中发动的撕咬攻击、从低空发动的急袭攻击、或是由滑空攻击派生的连携攻击等，都表现出了它毋庸置疑的强大。





▲《MH2》中的雄火龙亚种。

◀《MHG》中的CG插画。

■**起着保护色作用的鲜艳体色**

全身覆盖着苍穹之色的苍火龙，会让人不由自主地惊叹它的美丽　从生物角度上来说它身上的色调相当稀有，并且在空中时，它的外表颜色也是一种效果绝佳的保护色。面对猎物，从空中发动急袭是苍火龙的主要狩猎风格。其绿色的翼膜可与地面上的草木融为一体，同样起着保护色的作用

《MHG》的诞生与其制作概念

——这是德田先生入社之后，队伍第一次参与制作的作品呢

德田：我虽然从北美版《MH》就开始参与开发了，但是从新作品的角度来衡量的话，《MHG》确实是我首部参与制作的作品。

藤冈：是这么一回事呢。

——因宣传片而深受感动，然后马上就能参与到制作团队中去，您当时是一种怎样的心情呢？

德田：那当然是十分高兴啊。能与喜欢游戏、喜欢《MH》的工作人员们一同工作——仅仅是这样，每一天都无比快乐，虽然被塞了很多工作（笑）。

——那么首先请介绍一下在《MHG》里出现的亚种概念吧

藤冈：当时虽然有讨论制作怎样的升级版，但是因为有着制作期限的限制，而且存在着新怪物和新要素都大量不足的情况，因此原定计划是准备出廉价版的，当时围绕这些问题我们讨论了很多。

——是准备推出《Playstation The Best》吧？

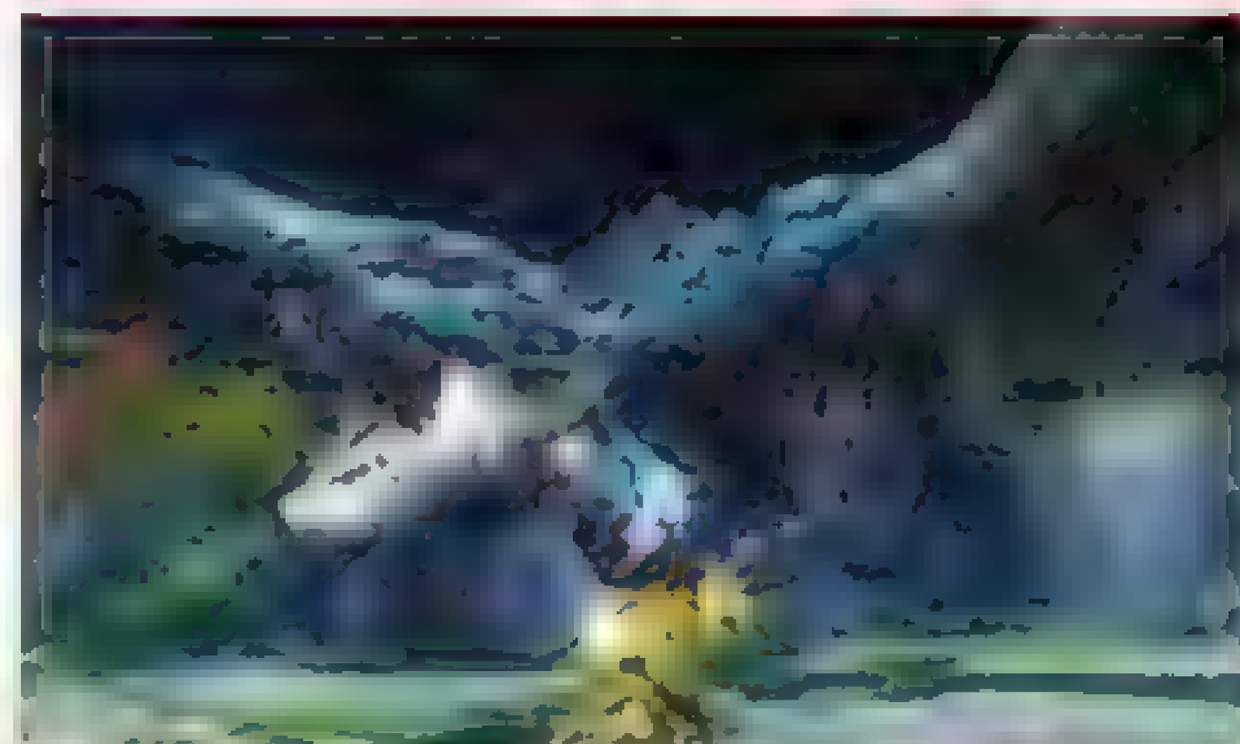
藤冈：当时确实讨论过以廉价版的性质来出的。然而在讨论过“反正都要出游戏的话，不如出个面向长时间玩过《MH》的玩家们的升级版”这一提议后，我们就决定推出《MHG》了。在《MHG》中增加武器与防具的种类并有更多的装备搭配（注1），而在不改变《MH》基本内容的前提下一口气增加大量内容则是当时的制作方针。比如雄火龙的装备只有红色，但如果出现了蓝色的雄火龙装备（注2）想必会让玩家们开心不已。由此我们想到了让怪物和新颜色装备对应这个不错的点子，然后就决定制作亚种了。但即便进入了G级难度出现了亚种，若只是颜色不同、单纯地增加攻击力和体力，并不会提升游戏乐趣，于是我们改变了亚种的玩法要点——让其与通常种的肉质、弱点属性和行动模式都有了一定差别。

——武器的斩味也追加了更高一层的白色槽呢

藤冈：是的。G级怪物的肉质会变得更硬，变成了不是上位级别的斩味就难以对其造成威胁的状况。因此玩家玩到这里会首先以白色槽为目标开始强化。并且我们还在加强版中设置了转折点，让玩家在进入了G级后就会开始重置目前为止所积累的东西。

注1：在《MH》中，技能的发动需要搭配特定的防具（主要是全身穿戴统一的一套防具），《MHG》开始则变更为只要每个部位装备的技能值在合计后达到一定的数值便能发动技能，所以除了［括］外都可由玩家自由进行搭配，技能组合的自由度也有了一定提升。

注2：蓝色的雄火龙装备，是对通常种的雄火龙系列，以苍火龙系列的名称作为区别而登场。在当时因为配备《听觉保护》这样的实用技能，使得这套装备极有用武之地。



◀经常飞来飞去的苍火龙。

个性更加突出的苍火龙

——作为封面怪物的苍火龙是怎么样被设计出来的呢？

藤冈：《MH》中的雄火龙有着过多的空中飞行动作，因此在《MHG》的时候我们便想把雄火龙的这个特点抑制一下。然后这部分被抑制的内容就被转移到亚种的行动里去了，所以比起雄火龙，苍火龙待在空中的时间比重更多。

——苍火龙确实会在空中待很久呢（笑）

藤冈：原本想让玩家的游玩心态随着玩法差异的逐渐累积也发生改变，但因为当时面临没有时间的问题，所以能在限定的条件下做出什么便是关键。并且在当时的情况下仅仅多添加一个要素都会变得非常手忙脚乱……不过说起来，现在的工作其实更加复杂啊（笑）。

德田：那肯定啊（笑）。

藤冈：当时因为肉质改变，猎人贴近怪物进行攻击的方式也会有所不同，从而导致了面对怪物时的走位变化。这样的话，玩家必须考虑的事情也会有些许不同，就算是与雄火龙同类型的飞龙，对应的方法也是不一样的。比如说对付头部肉质比较坚硬的怪物，就会变为集中对其脚部进行攻击的玩法。

德田：苍火龙在此基础上还会更早发怒呢。

藤冈：没错。苍火龙比起雄火龙会更早发怒。比起通常种，苍火龙的动作展开也会变得更快。总之，我们希望玩家以通常种为参考，思考出攻略亚种的方法。我们并非想将亚种怪做成完全不同的东西，而是希望玩家能享受到亚种怪与通常怪的细微变化所带来的乐趣，即使是现在我们制作亚种怪的基本思路也是相同的。现今能让亚种怪发生变化的方法增加了很多，但在当时没有这些方法的情况下，为亚种怪加入怎样的不同点就是我们进行设计的关键。

——雄火龙与苍火龙具体来说有着怎样的差别呢？

德田：基本来说，苍火龙比雄火龙速度更快，空中攻击方面被进行了强化。以前的话虽然并没有追加攻击动作，但是为了让差别能更加明显，到《MH4》里空中特化攻击时，在三发踢腿后还追加了新的攻击，但是苍火龙也因这种大动作而容易陷入疲劳状态。这种做法能让玩家在进入新的周期时可以放松一下玩得比较轻松点的同时也能让雄火龙亚种的特征往更加明显的方向调整。



▶为了让玩家加强印象，在PS2版的《MHG》官网上还有一张苍火龙从更高处袭击雄火龙的的插画。

藤冈：《MH3》中为怪物们引入了耐力的概念，所以更容易突出每一只怪物的个性。虽然有瞬间能给予玩家们很大压力的怪物，但是它很快就会陷入疲劳，这就是游戏节奏上的张弛有度。不然一直被怪物穷追不舍的话，玩家的战斗不就会变得非常吃力了么（笑）？而且这样一来就不会让玩家觉得怪物除了单纯的强以外就没有其他特点了。使用耐力要素来调整游戏节奏会非常方便。

——对于玩家来说，只要挺过了这段时间便会迎来下次机会呢

藤冈：是的。引入了耐力概念的话，就能派生出通过削减怪物耐力从而让其陷入疲倦的攻击方式。基于这点，我们才能在《MH3》以后的作品中制作出猎人与怪物对峙时的节奏变化。

德田：在《MH3》的时候有人提出为了给怪物确立特征需要追加些新的参数，于是一开始我们加入了让怪物“陷入疲劳”和“丧失干劲”这两种参数。

——不止是耐力，还有干劲吗？

德田：没错。这是与发怒相反的参数，它会让怪物表现出“我今天已经不想和猎人打架了”的感觉。但是由于失去干劲与疲劳的设定有太多重复，因此被否决了。不过，也有人提出通过增加参数表现出怪物的感情。顺着这个概念进行设计的话，还可以将其作为企划的一个卖点，但是最终我们还是舍弃了这个提议。

藤冈：那是当然的。如果双方对峙的时候，怪物突然没了干劲不进行攻击的话该如何是好？

一同：（笑）。

以线上联机要素作为主要诱因

——除了苍火龙外，雄火龙的稀少种也在《MHG》中登场了。请问稀少种是作为另外一类亚种而诞生的吗？

德田：苍火龙比通常种的肉质更加坚硬，它而肉质较软的地方便是玩家应该持续进行攻击的弱点，这也是亚种相较通常种在玩法上的一种拓展。而雄火龙稀少种则反转了弱点属性，平时对通常种与亚种都能起效的龙属性对它而言毫无用处，肉质较软的部位也与通常种的相反。当然，稀少种的肉质相较通常种和亚种也变得更加坚硬了。

藤冈：稀少种是线上要素的隐藏要素（注3）。就是



狩猎通常种与亚种的道路终点上准备的奖品那种感觉。

注3：《MHG》里登场的雄火龙稀少种[illegible]银火龙的出现条件有两[illegible]是获得所有大型怪物最大的金冠[illegible]是完成雄火龙和苍火龙的相关任务[illegible]

——雄火龙稀少种是银色，而雌火龙稀少种则是金色，安排这样的配色是有什么理由吗？

藤冈：按照一般的思路来说这两个怪物的配色应该反过来才对。但是在我看来金色有着母性的印象，银色则有种坚毅的氛围，就像父亲一样，所以就觉得雄火龙稀少种采用银色的配色也不错。

——开发团队中没有人提出反对意见吗？

藤冈：我是把自己的想法强硬地灌输给了团队（笑）。我对设计者说："就给雌火龙稀少种用金色"，虽然我并没有强调母亲比父亲更强这个观点，不过当时确实有过这种想法呢（笑）。

——从生态上来看，雄火龙亚种与稀少种在定位上有什么不同？

藤冈：稀少种是生存于秘境中的怪物，是基于特殊环境而特殊进化出来的。稀少种很少与其他物种交配、只在属于自己的环境里生长，它们远离人群，隐秘地生存着。而关于亚种的生态（注4）设计则是更后一点的事了，在《MH3》里我们对于亚种的颜色已经想好明确的缘由。

注4：亚种[illegible]色的理由[illegible]请参考前文[illegible]起着保护色作用的[illegible]体色[illegible]部分的内容[illegible]

——最近设计的怪物中，每一只亚种的栖息地都变得明确了起来

藤冈：是的，这些怪物的体色也是为了适应地域而进化来的。

——难道说，在有的地域亚种反而看起来会更像通常种吗？

藤冈：这样的情况也是有可能的。

一同：（笑）。



▶苍火龙也出现在了《MHG》的LOGO上。

——就像先前提到的，在《MHG》的时候，您想到设计亚种只是因为希望雄火龙装备能有蓝色这一选择

藤冈：是的。说到这里倒是让我想到了一件事，亚种在《MHG》的时候只是偶尔会跑出来而已，比如猎人在进行雄火龙的相关任务时会在偶然间看到苍火龙。现在想起来这还真是厉害的设计（笑）。

德田：在《MHP》中，苍火龙便作为单独任务出现了。

藤冈：但是在《MHP》登场的通常种与亚种的任务并无明显区别，我记得当时我们强烈地希望将它们区分出来，但关注了玩家们的线上交流后只是发现有人说："前往G级任务后出现了颜色奇怪的雄火龙"，这样看的话玩家并没有发现我们对于塑造亚种的苦心，我们作为制作方反而更像是用亚种的概念给游戏加入了一些难懂的设定似的。所以现在的玩家虽然会把通常种与亚种区别开来，但当时的玩家只是把它们当作颜色不同的火龙罢了，有的玩家甚至还根据外表颜色直接称呼雄火龙亚种为"蓝色的火龙"。

德田：记得那时我作为一个玩家还宣泄过"严格来说这样的雄火龙只是颜色不同并非亚种！"的不满呢。

一同：（笑）。

德田：而且身为生物爱好者的我还抱怨过"制作方就这样通过了怪物的设计真的没问题吗？"（笑）。



▼▶《MHG》曾先后登陆过PS2和Wii平台，封面上的苍火龙也显现出了飞扑和喷火这两种能力。



（未完待续）



迪蒂路线故事终于也要到尾声了，因为这部分剧情相对其他两条线要独立得多，所以说清前因后果则需要比较长的篇幅。自此《[illegible]》的主线剧情介绍总算是全部完成了

文 古梓

幸闻必加魂

㊀○○○ 栏目主持：阿鲁

㊀ 因为有你（四）

上回说到迪蒂完成精灵凭依后昏迷不醒，她梦到自己终于追上了兹波尔巴，可当她准备带他回去的时候，兹波尔巴却表示自己回不去了，因为他的身体已经被改造得不成人样。迪蒂大受打击，泪如雨下。“为什么明明终于正视自己的情感，明明已经不想再失去重要的人了，可到来头却是这样，果然从一开始我就不应该被爱吗？”这时，她听到水之精灵伽德的声音，原来刚才看到的那些不过是她内心的恐惧所化成的恶梦。迪蒂以为自己不应该惧怕，要像水一样静谧。可惜伽德说她完全理解错了，水是只要有细微振动都能起波澜的纤细之物，和静谧可谓两个极端。水可以溶解任何物质，并将其溶入体内，且根据溶入物质的不同，水的自身性质也会发生改变。另外，冰也是伽德的眷属，但因为性质不同，所以有时候会妨碍到她。一直以来，迪蒂都失去了很多，所以才会在内心表面布满冰层，这是她和伽德订立契约时所没有的，而现在终于有人能溶解并击碎这些冰层。

伽德宽慰迪蒂不需要太过担心兹波尔巴，至少他现在还没事，而她也确信迪蒂一定能够救他出来。临消失前，伽德希望迪蒂相信无论何时何地，自己都跟迪蒂同在。迪蒂睁开双眼后看到阿克雷德，而刚才在恶梦中的话语全被他听到了。阿克雷德虽然内心嘲笑自己心胸狭窄，却也很坦然地接受现实，并且替迪蒂找到自己的幸福而感到高兴。

之后，塞尼雅趁机对帕泽谬特社发难，没想到社长莫达尔做事滴水不漏。而被解雇的德松已然无路可退，表面看来是和宙兰特合作，背地里却另有阴谋。至于兹波尔巴的去向，我方依旧毫无线索，阿克雷德倒是想起雷光他们此行的目的，即木贺偷走的机密。虽然雷光不便告知，但阿克雷德猜到是关于强化功率的装置，那应该能达到甚至超越魔装机神的瞬间功率。目前看来宙兰特他们并没有用这个装置，也就证明他不会马上将仍处于试验阶段的东西直接投入实战，或者说还需要作一系列实验。有了阿克雷德的这些假设，温蒂马上发现了突破口。要进行如此大功率的实验，就需要有一个大规模消费电力的场所。人口多的城市、警备严重的实验场都可以排除，剩下的只能是工厂，也就是说宙兰特极有可能会利用帕泽谬特社的工厂。不过，塞尼雅指出这推理有致命缺

陷，如果宙兰特手上已有巨大的蓄电装置，那这些假设就全是空话。阿克雷德自然明白，他个人甚至觉得这种可能性极大，可目前看来也只能从这一方面着手调查。



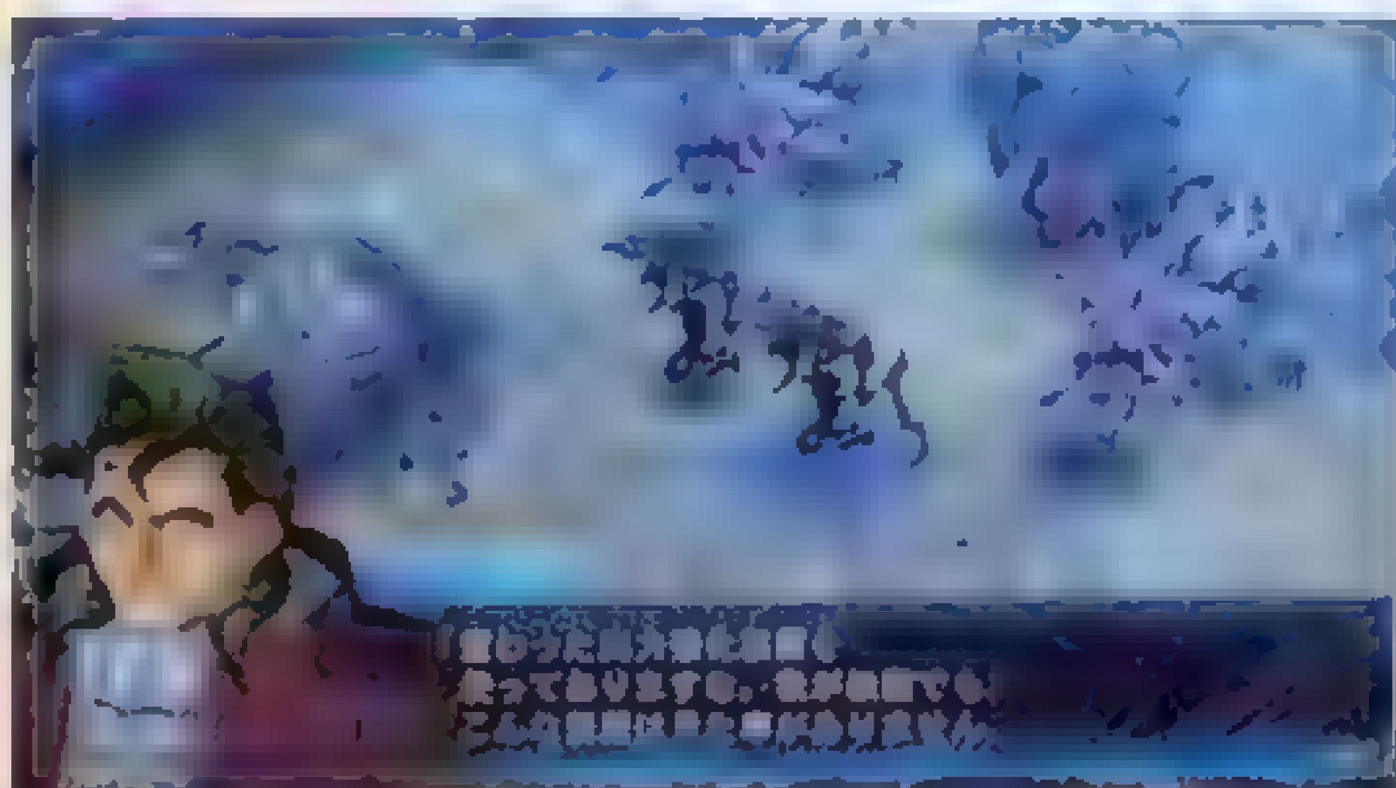
不久，我方就在某工厂发现了德松的部队，却没曾想霍尔海带队和德松的部队掐了起来，为了不让重要证据被破坏，只得同时镇压两支部队。可惜结果还是让德松跑了，而且这里也并无可疑之处，更没有发现任何帕泽谬特社协助宙兰特的证据。不过阿克雷德还是发现了蛛丝马迹，既然宙兰特没有袭击军事据点，说不定他已经有了自己的军事据点，目前拉达特各个军事据点都无异常，那极有可能是利用废弃的军事遗址。但拉达特的军事遗址光帕特米亚州就有150处之多，就算请拉达特军协助调查至少也要花费五天时间。提到要塞遗址，迪蒂突然想起兹波尔巴最后跟自己说的话，当时他们见面的地方就有一个要塞遗址。塞尼雅马上查到那里叫欧拉塔要塞遗址，300年前就被废弃。

塞尼雅并没有完全采信迪蒂的意见，觉得必须先调查其他候补地点，为了不浪费时间，她决定直接让无人侦察机搭载地中贯通炸弹对要塞内部进行直接破坏，如果要塞还在使用肯定会反击或者泄露出一点点魔力反应。阿克雷德表面是认同这做法的，不过总有种不祥的预感，正树也有同感，可一心想要救兹波尔巴的迪蒂却表现得很焦急，甚至对阿克雷德提及的预感很是反感。



期间阿克雷德找到皇和雷光，想知道更多关于木贺的情报。雷光直言木贺是个低三下四的人，远没有现在这样看起来充满自信。本来被选拔出来的操者一定是具备相当实力的，可木贺和葵却是受特别待遇的，所以对皇这个教官的态度十分傲慢无礼。当时，皇负责当二人的练习对象，结果一通强硬作风搞下来，木贺的气势就彻底没了。至于她对木贺这个人的看法只有简单四个字——毫无志气。经过这么一谈，阿克雷德基本确定木贺是个虚荣心强，又经常抱着不满情绪的人，这样的人最容易被宙兰特收买。

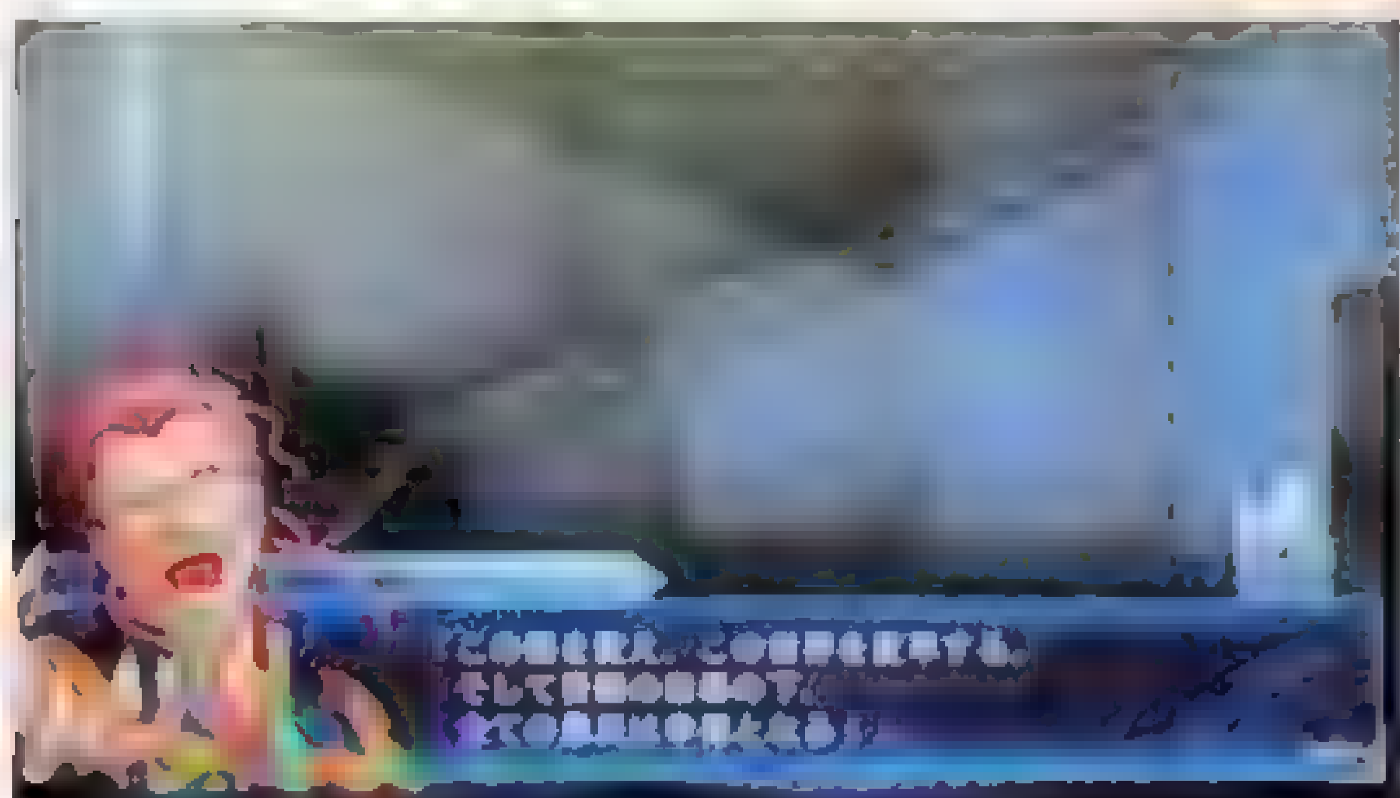
随后塞尼雅再次召集众人，果然无人侦察机发现了魔力反应，位置就在帕特米亚州南端。迪蒂一听急着要马上出击，可阿克雷德直觉认为那个要塞遗址很可能是陷阱。这下子，迪蒂彻底坐不住了，大声质问他：“又是直觉！这可是人命关天的大事，别说得这么轻松好不好！”可阿克雷德仍然觉得有必要对仅剩的两处没有排查的军事遗址进行调查，这下彻底将迪蒂给激怒了。经过举手表决，结果四个魔装机神操者里惟独正树是不赞成的，当然他也不反对，认为要去也行，但剩下那两处还是得尽快调查，另外还有必要联系上达顿，说不定他已经掌握了什么重要情报。



到达要塞遗址后竟然发现大批教团的机体。好容易把这帮人都击败了，却并没有在要塞里发现兹波尔巴和宙兰特的踪迹，到头来值得怀疑的还是迪蒂之前提及的那个欧拉塔要塞。可现在的情况是就算灵舡以最快速度赶往那里也需要一个小时的时间，这让迪蒂精神几近崩溃。就连阿克雷德也只得发出感慨，怪只怪他们运气太差，可惜他这说话方式让现在的迪蒂更加讨厌他。不料没过多久，达顿联系我方，告知宙兰特就在欧拉塔要塞，而且自己已经成功潜入其中。出于安全考虑，塞尼雅还是用无人侦察机作了一番确认。

这一路上，优诺很在意一个问题，那就是罗兹他们开的魔装机功率明显超出理

论最高值，极有可能已经用上了木贺偷走的那个机密。如此看来，莫非功率强化装置已经进入实用阶段？对此，优诺虽然不能说得太明白，可她坚称那机密是绝对不可能实用化的。塞尼雅立刻听出其话中之意，说明要实用化多半是必须触及禁忌。虽然大家都知道博士是绝对不会触犯禁忌的，可宙兰特肯定会这么做。一旦将触犯禁忌和戈超联系起来……迪蒂便越想越怕，甚至不敢再往最可怕的方面思考下去。



另一方面，兹波尔巴醒来后发现自己在一个奇怪的地方，他的手脚被固定住，只有嘴巴还能用。一旁的木贺恭喜他，检查结果显示他是合格的，因为其魔力数值远比预想的要高得多，这证明兹波尔巴作为燃料是能充分发挥作用的。紧接着，宙兰特走了进来，面对兹波尔巴的质疑，他却说自己现在仍在担忧着这个国家，堕落、腐败、怠惰等等恶德必须全部清扫干净，而能做到这些的只有身为天才的自己。兹波尔巴则追问他：“启蒙国民，改变国家的理想呢？当初援助贫困的我，又捐助了那么多慈善事业的你为什么会是这样的？”没想到宙兰特竟然表示给道具注入金钱是很理所当然的，要得到有用的道具，当然必须付出相当的金钱和时间。一席话让兹波尔巴如梦初醒，没想到自己所崇信的那个人居然会把人当作道具，而如果不是迪蒂的提醒，自己竟然从来没有怀疑过宙兰特是个彻头彻尾的混蛋。宙兰特则不以为然，认定兹波尔巴是绝对无法理解他的理想，只有在自己指导下改变国家，变革世界，所有的愚民才能得到幸福。

从木贺口中，兹波尔巴还听到安蒂拉斯队正在赶往这里，心想绝对不能让迪蒂和这变态疯子战斗。于是，他突然改变态度，很诚恳地说有事情想问宙兰特。就在宙兰特靠近的时候，他突然猛地张嘴咬过去，可惜宙兰特早就给自己施加了防御结界，所以直接挡住了他的攻击。正当宙兰特得意洋洋地嘲笑他之时，突然一根针直接从兹波尔巴嘴中射出并准确地射中了宙兰特。这可是连魔法防御服都能射穿的特制针，上面还有毒，除了兹波尔巴外无人可解。然而兹波尔巴万万没有想到，宙兰特居然什么事情都没有，因为他竟运气好到那针正好射在了木贺给他的那个永年存储器上。眼看自己作为道具的时间已经到了，可兹波尔巴内心想到迪蒂却仍旧不肯放弃，因为他知道自己就是这么一个贪婪的人。

没过多久，达顿便把要塞相关的调查报告发了过来，还表示一定会坚持调查到我方赶到为止。报告中显示要塞内部进行了超乎想象的大规模改装，配备了非常多炮台，想接近是十分困难的。阿克雷德觉得很奇怪，按照宙兰特这配置莫非是要作守城战，但守城战的目的是等待援军，可会有人来援助宙兰特吗？和帕泽谬特社、珀特米亚州以及教团都决裂的现在，他根本就没有后备战斗力。塞尼雅则表示说不定他藏着什么秘密武器，例如等离子兵器。一听到这名字，雷光和双胞胎姐妹都心有余悸，优诺倒是一如既往的淡定，表示博士已经找到了对付办法，现今那个可以抵抗电离等离子炮的泡沫屏障早已经完成实用化。单就这一点而言，连塞尼雅也不得不赞叹，虽然万儿是个怪胎，但这方面的确是炼金学士的楷模典范。

其实正树更在意的是宙兰特的目的，如果能知道他的真实意图，说不定就可以预测他接下来会耍什么手段了。根据塞尼雅的评价，此人就是另外一个泽茨，按常理根本就解读不了他的思维模式，所以只得问阿克雷德的看法。阿克雷德则推测宙兰特很有可能准备了超魔装机级别的机体，但光这样肯定还不够，可能还有灵舰级别的机动航空母舰。不过众人觉得他这个假设很不现实，毕竟要造航母必须用到船坞，拉达特可没有这种规模的船坞。可阿克雷德不这么认为，说不定技术方面有帕泽谬特社暗中提供协助。此时，心急如焚的迪蒂根本没心情在这里听人费口舌，她要正树以赛巴斯塔飞鸟形态带自己过去

作武力侦查。虽然阿克雷德不赞同此做法，可迪蒂根本不听，还好正树也对此持反对意见。他始终觉得在弄不清对方到底有多少魔装机的情况下强行进攻是绝对不可取的，说不定宙兰特还大规模量产了戈超+呢，就这样贸贸然冲过去实在太过危险。正树当然知道迪蒂此刻有多心急，可越是这时候越要冷静思考，如此鲁莽行事一点都不像平时的迪蒂该有的作风。

散会后，明知道兹波尔巴根本不可能联系自己，可迪蒂还是下意识将手伸向手提电脑。阿克雷德看见她，便说找她有事要谈。迪蒂马上就刚才的态度道歉，阿克雷德表示理解，要是自己最重要的人遇到什么危险，自己也一定冷静不了。听他这么一说，迪蒂反而笑了出来，难道连神算鬼谋也会不冷静吗？阿克雷德只得自我解嘲，毕竟自己也不过是个凡人。他刚才只是担心迪蒂过于焦急，怕她做错事，但现在看来似乎已经没事了。



眼看灵舡就要到达欧拉塔要塞遗址了，现在局面无论是拉达特军还是州军都只能勉强保护自己的军事据点，所以拉达特将一切都推给了安蒂拉斯队。其实这样也好，靠那些旧式魔装机根本成不了事，来了也只会添堵，要不然兹波尔巴也不会如此坚持要改革体制了。忽然，达顿发来紧急联络，原来现在他正全力往要塞外逃，看来形势颇为凶险。但他还是不忘将自己发现的事情告知我方，因为这要塞里可是有相当了不得的东西，他一边躲避追击，一边继续说那东西现在已经启动了，相信这边应该可以直接看到。话音刚落，突然发现一股巨大的魔力反应，紧接着，整座要塞竟直接飞离了地面。没想到宙兰特居然还有这一手，正树要求马上召开紧急会议。

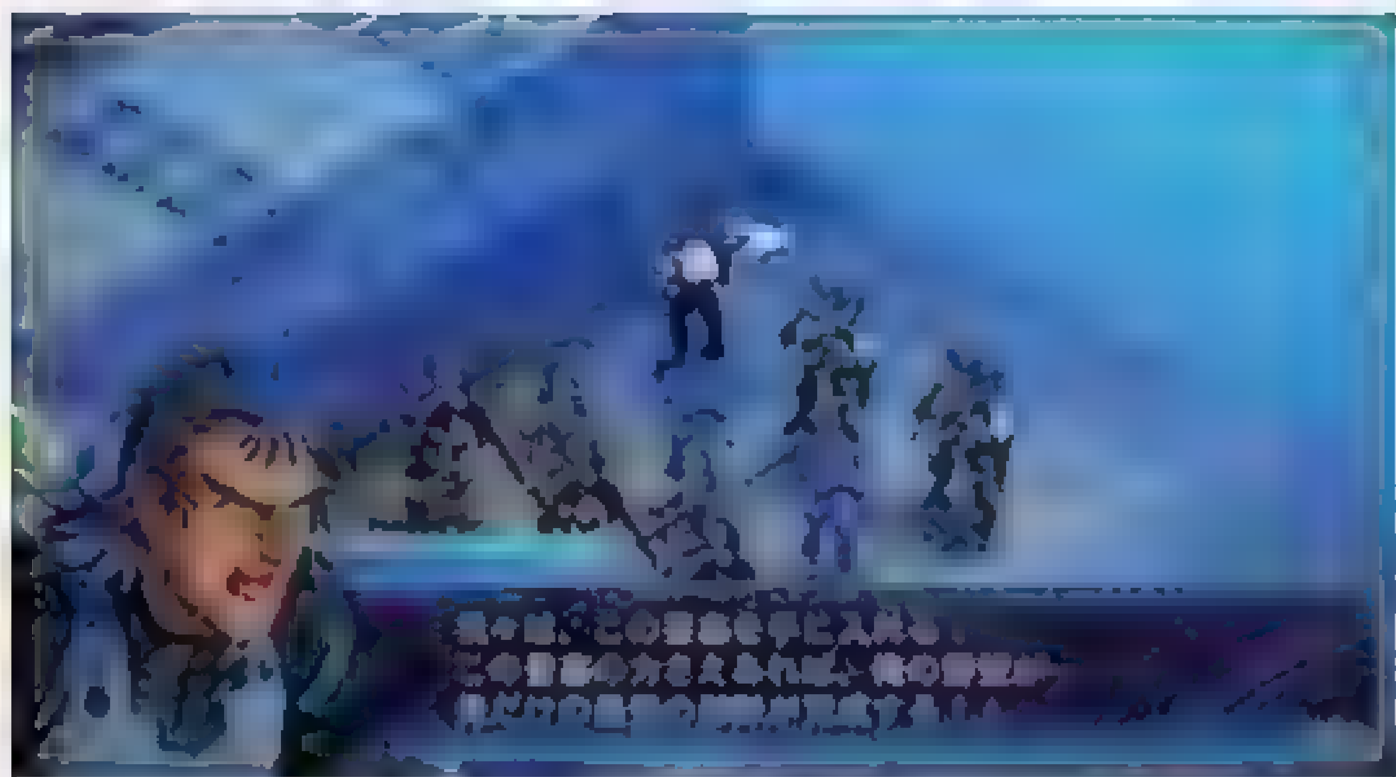


其实宙兰特是在遗址地底又新造了一座要塞，但如此巨大的要塞居然能飞得起来，本身就十分匪夷所思，优诺推测多半是利用了木贺偷来的那个动力机关技术。目前，飞行要塞正往西北偏北方向移动，很快就能到海上，再远点便是兰古兰。可宙兰特要到兰古兰干什么，达顿认为他应该是为了得到炼金术学士院的机密。因为宙兰特认为自己是最伟大的人，所以必须占有所有知识，当初宙兰特选择离开泽茨也是因为觉得自己是超越了泽茨的天才。

飞空要塞因为其表面张开了结界，就算以灵舡的全部火力也很难击坠它。即便真的能击坠，那个大家伙坠地后不知道会造成怎样毁灭性的破坏。于是基德提议将要塞迫降到海上，应该能最大限度减少破坏。那么方法就只能是冲入要塞内部抢走控制权，达顿则拿出要塞内部示意图，根据温蒂的看法，这要塞分为表层部、中层部和最深部。表层部有包括对空炮台在内的大量迎击装置，中层部虽然没能分析出具体构造，但也应该有迎击装置，而最深部是整个要塞的控制室，相当于动力部，宙兰特大概就在那里。阿克雷德分析，因为其主要战斗力是被控制了的州军士兵，一路消耗下来估计也没剩多少，所以宙兰特大概会出动所有戈超。

我方的作战方案是先用灵舡把魔装机送到可以射上要塞的距离，期间将灵舡所有能量都用来展开屏障，不过如此一来就无法使用援护射击，所以要塞表面的炮台只能交给魔装机来击破。只要消灭了表面的炮台，灵舡便可以直接冲过去。阿克雷德同意此法，毕竟宙兰特在战略作战方面完全就是个外行，不过考虑到他有可能准备了什么杀手锏，我方还是必须谨慎对待。之后，达顿接到炼金学协会的指示，正式委托安蒂拉斯队抓捕宙兰特，必要的话可以处决他，拉达特政府也通过联盟委托我方阻止要塞，于是作战正式开始。

众人好不容易登上要塞，可一堆自动炮台外加激光网以及几个巨大炮台还是挡住了我方去路。如料想的那样，宙兰特一

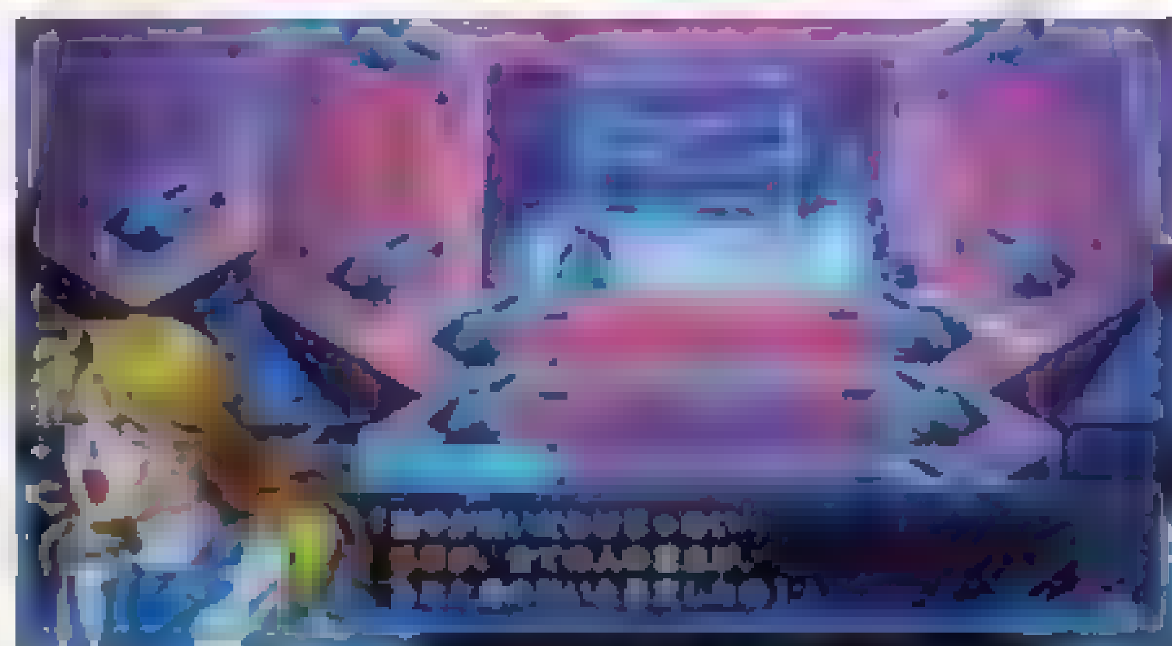


下子就出动了好几部戈超+，操者自然是被控制的州军士兵。等到我方消灭所有炮台，正想着灵舡终于可以过来时，不料德松居然带着反安蒂拉斯队杀出。更令人意想不到的是，他竟是要来抢要塞的。因为只要得到了要塞的强大力量，他的野心就能实现，即拥有只属于自己的强大部队。可惜到头来他根本占不到什么好处，本以为可启动紧急修复机能，怎知道能量不升反降，就连逃生装置都无法正常启动。情急之下他居然向我方寻求救助，言语中还提到他掌握的一份情报，原本是拿这个来要挟莫达尔的，但那却是和塞尼雅的哥哥菲尔王子有关。可惜话还没说完，德松就被突然出现的盖奥德给击坠了。塞尼雅直觉认为他的出手根本就是为了杀人灭口的，可惜盖奥德死活不承认，还直接撤走了。原来盖奥德是想靠这个卖莫达尔一个大人情，而且之前真正和莫达尔勾结的人其实是他，不过他将通信记录伪装成是特雷尔的，结果导致无辜的特雷尔惨死。

随后，灵舡登上要塞，阿克雷德总结了一下战况，发现宙兰特的运气实在是好得离奇。对此达顿也深有同感，因为此人可是在他们追踪十多年间不断成功逃跑的。阿克雷德担心的是相信自己运气逆天的人最麻烦，因为他会干一些一般人想都不敢想的事情。听说外部被占领，躲在要塞内部的宙兰特始终认为我方无法到达这边，木贺提议出动全部兵力却惹得宙兰特很生气。“你难道和那些愚民是一路的吗，竟不能理解我的霸者之道？”一席话说得木贺自惭形秽，更是对宙兰特崇拜得不行，关键是宙兰特还认可自己的能力，所以他发誓一定要回报宙兰特，还扬言：“等着吧，雷光、皇还有优诺，我会彻底打败你们，以证明我的实力！”

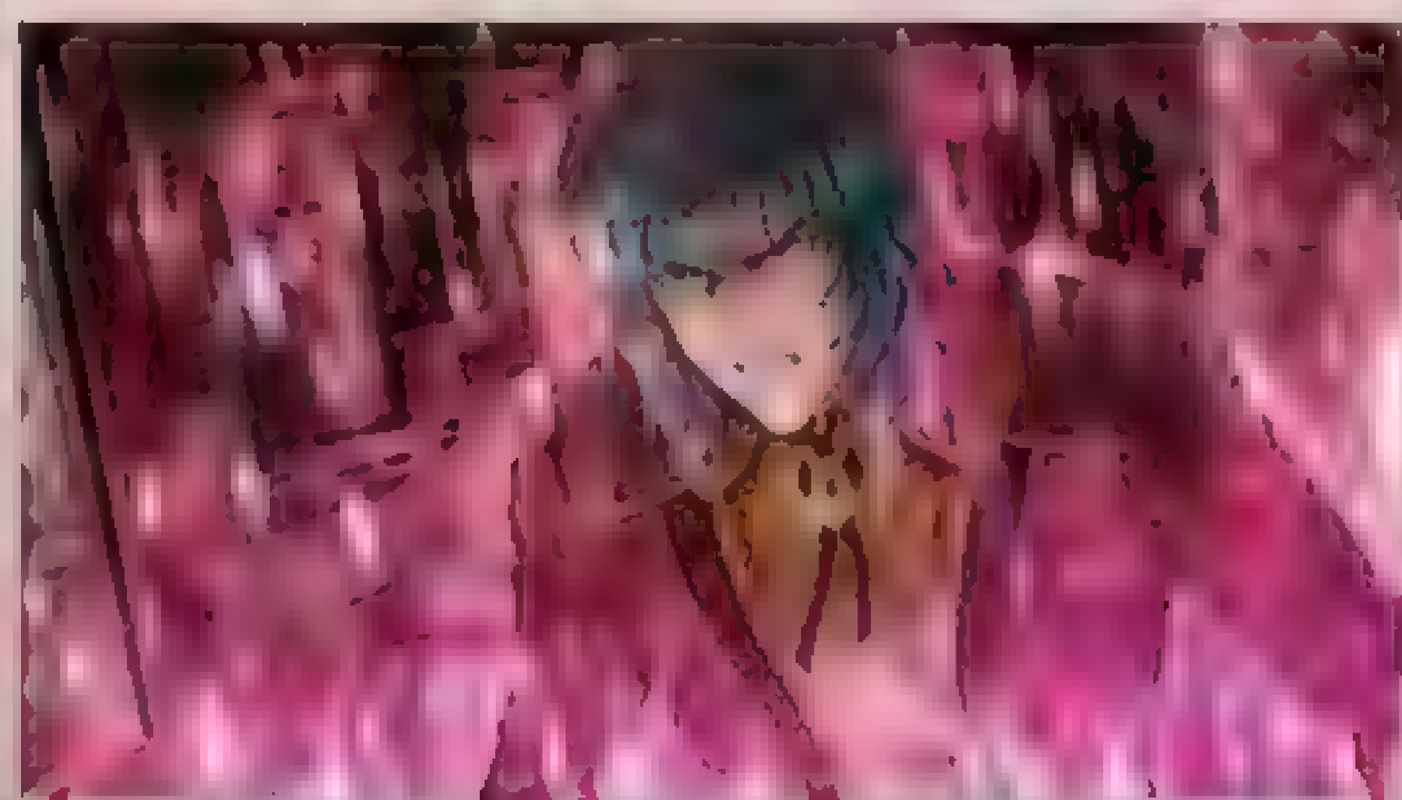
中层部负责守门的人便是木贺，天真的雷光竟然还希望他能投降。木贺反倒表示如果雷光他们过来，并向伟大的宙兰特大人发誓效忠的话，或许能以一介士兵的身分加入永年王国。在真正的天才宙兰特领导之下，实现对全世界绝对的统治，在公正之理下保持世界永远的统一。见谈不拢，他便出动一批戈超+，而且木贺说根本就没有用到什么精神控制装置，因为驾驶戈超+的操者早已经不是操者，而是被完全洗去人格，纯粹装入戈超+的素材罢了。随后他更提到了那个所谓的新系统，该系统能够把操者和机体直接连接上，从而实现最佳的机体控制和状况判断，但这系统有个惟一的缺点，就是素材属于一次性部件，消耗完便只能舍弃，所以当时带走大量州军士兵也是为了制造素材。

迪蒂之前的担心果然应验了，不过兹波尔巴并没有被用来当作素材，虽然木贺笑称用作素材或许对他来说会好受一点。这下子，迪蒂心一急直接扑



了过去，不料却中了木贺的圈套，四周的墙壁突然启动将她困在其中，然后所有炮台都对准了迪蒂一通射击。怎料卡迪斯居然毫发无损，原来是精灵的意志否定木贺的行为，从而保护了迪蒂。最终木贺还是败下阵来，可惜临死那一刻他也不相信自己会输，留下最后的遗言“为什么不认同我，我只是想得到别人的认同啊”后，他便跟机体一起炸成灰烬。这时候，兹波尔巴已经被拿来当作燃料了，他似乎意识还很清醒，也还能说话。于是宙兰特大发慈悲，打算跟他讲讲这燃料到底是怎么使用的。

终于来到了最深部，远远就看到一个巨大的发着如血红光的装置，而迪蒂居然在



那里面见到了兹波尔巴，他的样子似乎还很痛苦。果然是这样，他真的把人和那装置连接上了。优诺解释：这装置才是要塞的动力源，也就是木贺盗走的机密技术，综合增幅装置。见优诺要把机密公开，雷光本来是不允许的，可在皇看来，都看到了实物，且被用在恶途上，不解释怎么能搞清楚状况。这是个可以将很多人的魔力和气用特殊手段综合起来并加以增幅的系统，可构造上对人的负担过大，所以要安全运用还有很多课题需要解决，而现在该装置明显会将人的魔力和气一点不剩地全部强行夺取。博士之前已经有过改良，可这装置现在别说改良了，分明是“改恶”了。可以看出装置里除了兹波尔巴还有很多人，再这么下去，后果不堪设想。



这时，宙兰特出现，将他们说成是让要塞运作起来的燃料。而他更驾驶着一部全新的绿色机体，美其名曰个人睿智的集大成之作，戈超Σ。贵家又一次感受到这部机体的可怕，完全不是那些戈超+所能比拟的。得意忘形的宙兰特强调自己不是泽茨，才不会用人脑这么低效率的玩意儿。因为人脑是次品，不仅有许多不纯物，还缺乏持久性，个体差别又那么大，所以他连接上了许多人脑，如此一来便可互相取长补短。期间正树分明听到精灵的声音，贵家也再次听到了精灵的哭泣，简直比当年查姆杰特被控制时候还要凄惨。塞尼雅也很震惊，质疑他莫非使用了盖亚斯（完全支配精灵的一种方法）。这可不是一般的盖亚斯，不仅能够支配高位精灵，还可以增幅其力量，甚至能和精灵达成疑似融合，靠宙兰特那所谓的才能和睿智使得强制发动精灵凭依成为可能。塞尼雅简直难以置信，这么做的话，精灵会因为消耗过度而完全消失的。这在宙兰特看来根本就无所谓，反正精灵有的是，消失了大可以寻找别的精灵，这就跟那些燃料是一个道理。



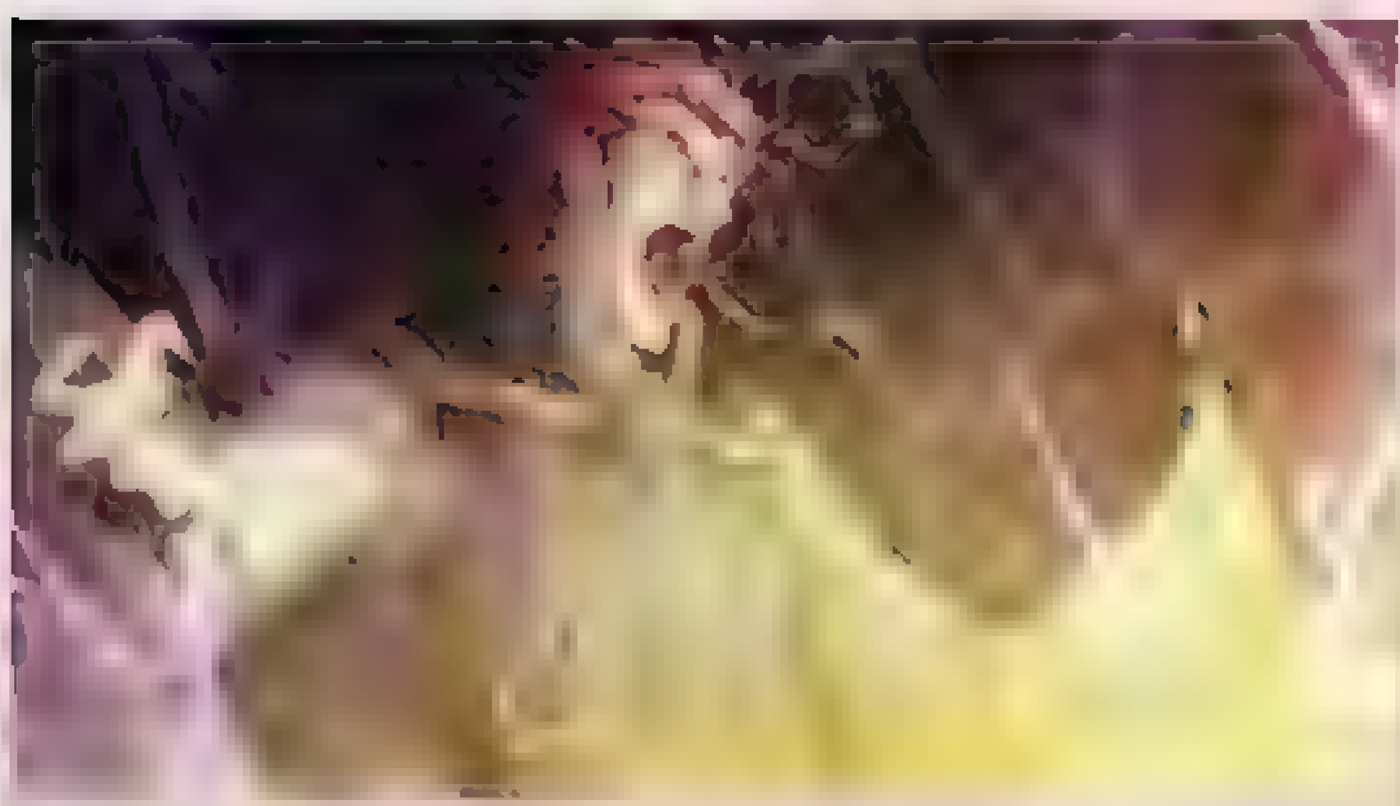
听到这里，迪蒂已经是怒不可遏，却发现兹波尔巴表情愈发痛苦。她迫不及待想冲上去却被正树拦住，因为不知道宙兰特还准备了什么阴招。戈超Σ的强大在于可以不断吸收其他戈超+的能量，那样子根本就像是在吸食生命。尽管那些被改造过的操者已经完全没救了，可如此残忍的手法还是令众人不寒而栗。一边是不断出现的戈超+，一边则是不断借戈超+提升能量的宙兰特座机戈超Σ，使得我方陷入一场苦战之中。还好众人并没有放弃，坚持着战斗下去，可没想到打到一半，宙兰特居然带着剩余的戈超+撤退了。看来他果然还是留了一手，就在正树刚想追击之时，突然响起了警报声，再看兹波尔巴，他竟痛苦地发出了大声的惨叫。

优诺赶紧调查数据，终于确认动力装置正在释放出异常高的功率，同时该装置还加快了吸收能量的速度。在装置内部，兹波尔巴以外的人的魔力也被急剧吸收着，再这么下去，所有人都得死。迪蒂见状不顾那装置随时都会爆炸的危险奋力冲过去，因为她实在不想再看到任何人死去了。这时，奇迹发生了，就在装置爆炸的同时，一个巨大的水球将装置内的所有人都包裹在其中。总算是救下了所有人，可情况还是不容乐观，因为这些人身体消耗过度，必须安排尽快救治才行。

就在此时，宙兰特那混蛋居然带着部队从后方杀了出来，虽然我方几部魔装机神因为顾忌戈超Σ的能力而坚决不发动精灵凭依，可到头来还是使用了精灵的力量。而宙兰特等的就是这一刻，他要将卡迪斯的所有力量都吸收过来。怎料这时候虚弱的兹波尔巴却说那是不可能的，最终宙兰特果然没能如愿。原来之前兹波尔巴已经听过他说了不少这些事情，对吸收力量交换强制精灵凭依的事情也算略懂

一二。虽然兹波尔巴不能停止这种强制行为，却能让他无法再与新的精灵强制订立契约。那兹波尔巴到底是怎么做到的呢？因为他的力量被吸收渗入戈超Σ体内，这反而给了他机会介入其系统，毕竟兹波尔巴可是个魔法师。这下子，我方终于可以放心发动精灵凭依了，而宙兰特彻底恼羞成怒，竟发疯一般要将要塞所有能量全部集中到自己的机体之上，此时他的嘴脸简直和当年的泽茨一模一样。

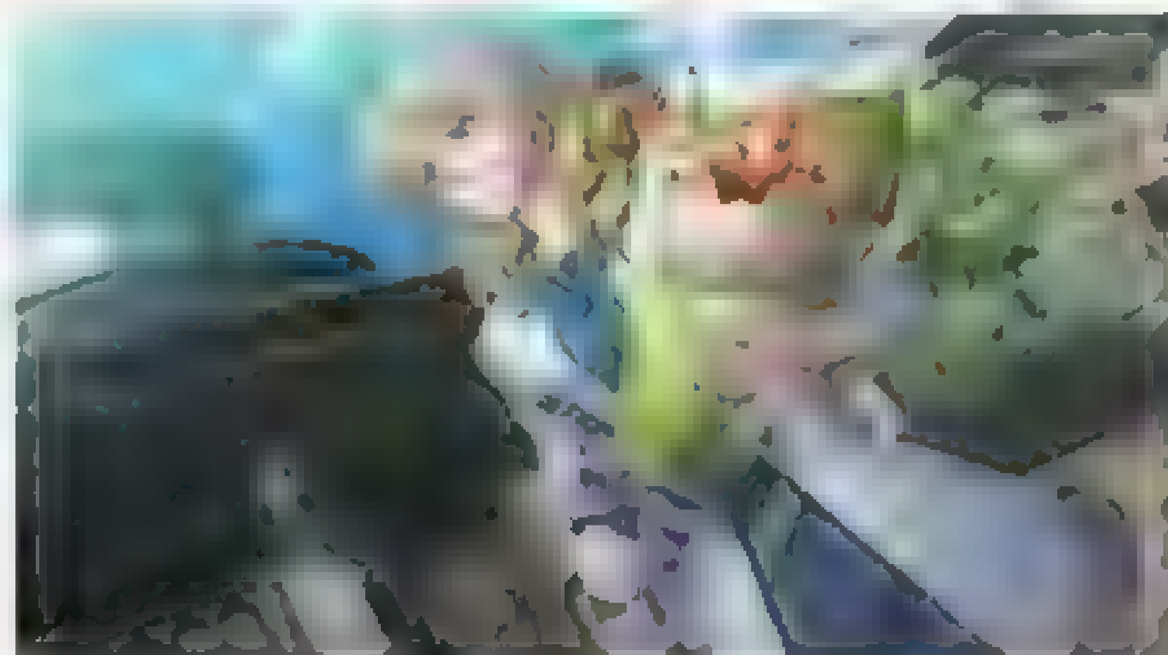
不过被他这么一闹腾，要塞的结界、包括整体防御功率都大幅度下降，再过不久，要塞便会整个崩塌坠落。反正他认为自己是天命所归，绝对死不了的，所以对面前发生的一切都无所畏惧。根据优诺的分析，以这要塞的规模和高度，坠落下去众人的生还率基本是零。这时，兹波尔巴坚持要自己一个人去司令室，只要能到那里，靠他的力量就可以控制要塞。可此时他的身体状况根本就挺不过去，迪蒂一听急了，大声质问他该不会准备阻止要塞后就一去不回。哪知道兹波尔巴很坚定地给予了否定的回答，其实正好相反，现在留在这里大家都是死，而只要他能过去便会有一线生机。他还跟迪蒂约定说：“我一定会回来的，然后我们一起回去。我是绝对不会背叛对迪蒂的任何话语、约定以及思念的。”



哪知道宙兰特居然还不肯放弃，即使到了最后一刻，他还嚷嚷着什么自己是立于愚民遵从的永年王国的顶点之上的男人。最后机体爆出强光，他也随之彻底被精灵之光给吞噬了，这种死法简直和泽茨的死如出一辙，或许这就叫做因果报应吧。好在兹波尔巴总算是控制住了要塞，令其缓缓降落下去，可他也终于因为体力不支倒在地上。迪蒂见状赶紧开着卡迪斯冲过去，见他这样不觉心疼地说：“你太乱来了，万一死了怎么办？”哪知道兹波尔巴却笑得很幸福，“没事，我是个很贪婪的人，不和迪蒂结婚绝对不能死。”可他转念一想，这话说得好像结婚后就可以死了似的。于是，他赶紧补充说：“我就算结婚了也不能马上死，还要和迪蒂两个人在一起，永远的在一起。”看着他，迪蒂虽然有点哭笑不得，但心里总算是松了一口气，脸上随即露出轻松、幸福的微笑。

结果这一战打得有惊无险，众人总算平安归来，虽然救了十几个州军士兵，但大部分被控制的士兵还是牺牲了。说到安蒂拉斯队的处境，还是那么令人无可奈何。不管是哪个国家，只要一遇到难题就会想到找他们帮忙，当然是有付过钱的，可问题是安蒂拉斯队帮忙解决了问题之后，他们又可以随意评判安蒂拉斯队，简直就是过河拆桥。

多日以后的一个早晨，使魔库力奇提醒主人迪蒂已经快到出航时间了。迪蒂本以为离出航还有三个小时，



但另一只使魔基利则解释算上往返医院的路途，这个时候出发是刚刚好的。不愧是主人潜意识的产物，两只使魔都很清楚迪蒂的内心，只有迪蒂还在强撑着说自己又没病，干嘛要去医院。这时，贝崎和西蒙娜也过来凑热闹，追问她难得有时间，怎么不去医院看那个人。迪蒂是觉得之前发生了那么多事，现在跟他见面总是有种别扭的感觉。而两只使魔这时候也希望主人能记起水之精灵伽德的话，要跟随着心的方向前行。于是在使魔和贝崎、西蒙娜的鼓励下，迪蒂终于鼓起了勇气，“没错，我现在就是想去见兹波尔巴，这便是我最真实的心情。”所以她买了一束花，微笑着踏上前往医院的道路。

此时的迪蒂感觉自己很幸福，因为她终于能够亲手保护那个自己生命中最重要的人，而她也打从心底跟过去自己的亲人和爱人说道：“请祝福我吧。”

生化禁区

栏目主持：苍鹭

《生化危机 启示录2》确定于今年夏天登陆PSV平台，围绕“《生化》系列”的文化专栏也趁势开张，除了游戏作品外，CG电影和漫画也在本栏目的范畴内。考虑到不少仍在苦等PSV版的掌机玩家还没有玩到《启示录2》，一些可能严重剧透的剧情向内容暂不涉及，等游戏正式发售后再慢慢探讨。第一期栏目先来看看主创人员在接受访谈时爆料的内容吧。

《启示录2》主创人员访谈


▲冈部道辉（文中简称“冈部”）《启示录2》制作人


▲安保康弘（文中简称“安保”）《启示录2》监督


▲川田将央（文中简称“川田”）《生化危机》系列制作人

——《生化危机 启示录2》的主题和特色是什么呢?

冈部：《启示录》即使在“《生化危机》系列”中也算是非常重视“恐怖体验”要素的一款作品，而且与正统续作不同的一大特征是采用了连续剧的表现形式。《启示录2》也继承了前作中受到好评的这两大特点，剧情的展开则会填补5、6代之间的空白。

安保：由于剧情的时间轴介于正统作5、6代之间，因此与《启示录》初代并无直接的关联。不过故事会揭示正统作背后的另一个真相——“克莱尔后来发生了什么”，这也是对CG电影《恶化》剧情的一个延续。

——这次的舞台“远海的孤岛”到底是怎样的场所呢?

冈部：“《生化》系列”的每款作品都有不同的象征场景，比如初代是洋馆，《启示录》是豪华客轮。而本作就是孤岛了，当然没有逃出去的方法。随着游戏的进行，玩家可以从监狱移动到其他场景。为了突破迄今为止的作品，因此从众多已准备好的恐怖场景中选择了孤岛。

——主人公是克莱尔，场景是孤岛的监狱，不免让人想起《代号维罗妮卡》呢。

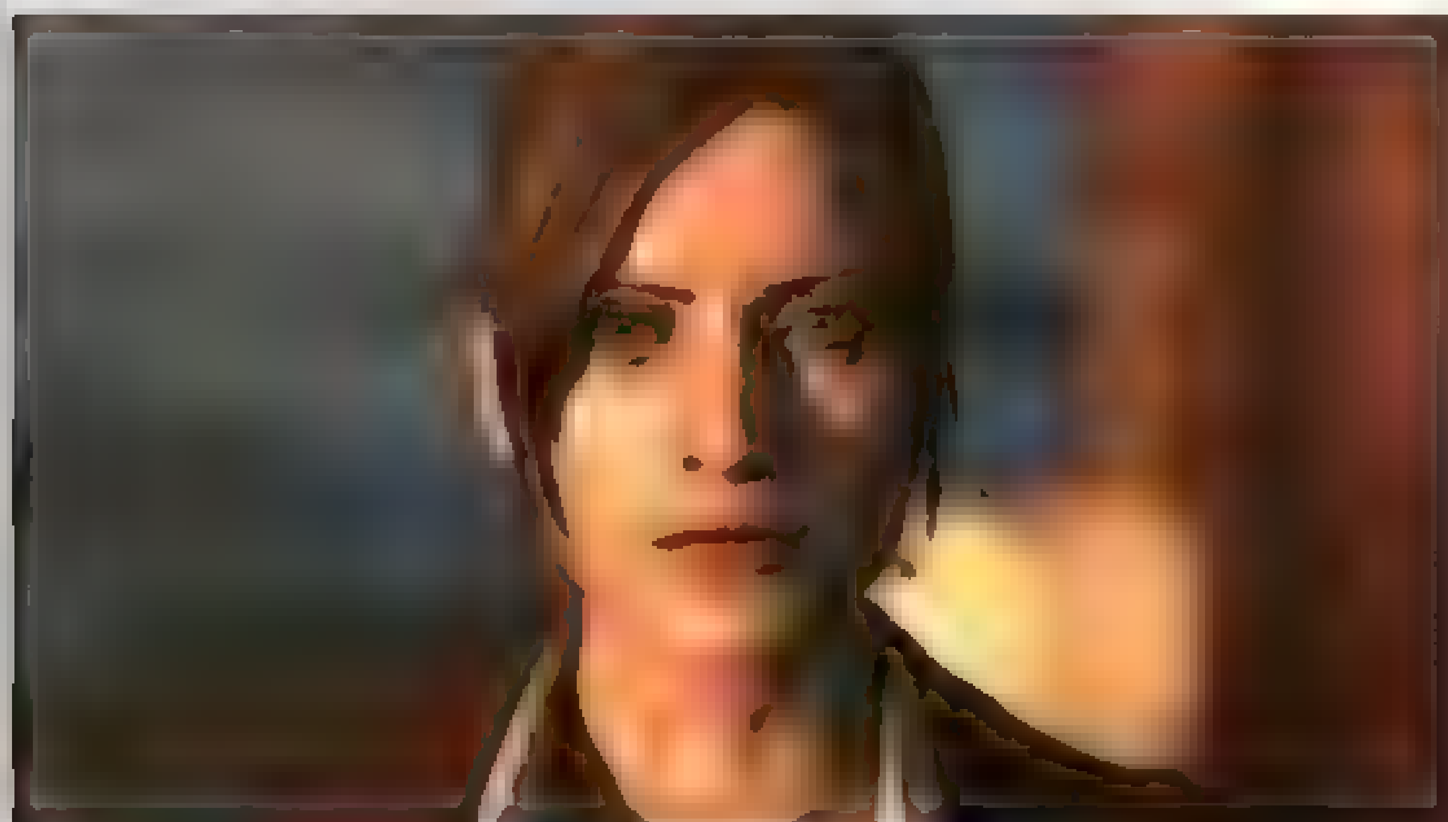
她与这种地方很有缘分呢（笑）。根据《恶化》的描述，克莱尔加入了非政府组织Terra Save，致力于救助遭到生化恐怖侵害的人们。然而就在Terra Save的总部召开派对时，却遭到了不明人士的袭击，克莱尔被强行绑架到了孤岛。《启示录》的定位与正统作品有所不同，主要是让人气角色登场、拓宽系列的世界观，并填补“《生化》系列”正史剧情的空白。

——选择克莱尔担任《启示录2》的主角有什么理由吗?

冈部：在前作发售后，收到了许多粉丝的请愿“续作请务必让克莱尔登场！”因为她在《生化》正统作品中已经许久未登场了，正好可以用与以往截然不同的手法展现她的成长，所以决定选择克莱尔当主角。

安保：这次的故事发生在5、6代之间，因此选择两部作品中未登场的角色也是理由之一。“那个人现在在做些什么呢？”——相信玩家会有这样的想法。

克莱尔作为女性处在一个非常合适的年龄也是一大理由。她作为女主角在《生化2》、《维罗妮卡》、《恶化》中登场，一步步磨练成为更坚强的女英雄形象。而展现其成长的关键就是另一位主角——莫依拉·巴顿，她的年纪才二十出头，精神层面还残留着不安。这样的两人如何合力逃出孤岛呢？克莱尔与莫依拉之间的对比也是本作的一大重头戏，因此克莱尔以这样的年龄（注：32岁）登场也是极具深意的。



——新角色莫依拉姓巴顿，难道……

这个名字在以往的作品中也出现过，因此严格意义上不算新角色。她就是巴瑞的女儿。

冈部：莫依拉作为Terra Save的新人，配属到总部的第一天就发生了遇袭事件。她不仅与克莱尔是同事关系，同时也是巴瑞的女儿，因此并不是一个简单的配角，与剧情展开有密切的联系。

——本作中巴瑞隶属于BSAA，定位是怎样的呢?

安保：巴瑞在前作《启示录》时期，与克里斯等人共同创立了BSAA。作为一名经历过洋馆事件、身经百战的战士，在本作中他也已经50多岁了，因此有“差不多该退役了吧”的想法。

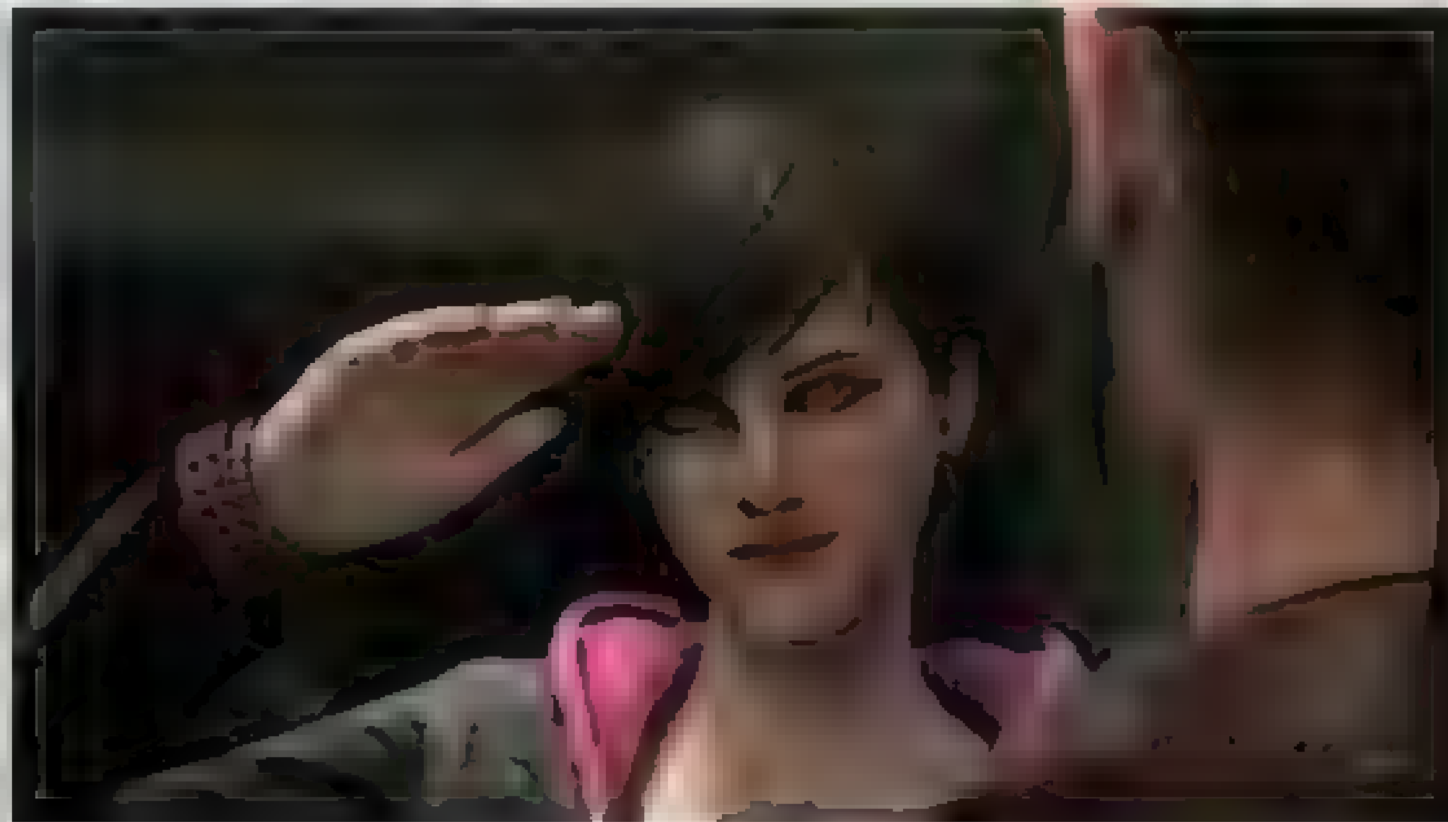
冈部：但是就在此时，发生了爱女莫依拉和克莱尔被不明人士绑架的事件。

——莫依拉与巴瑞生活在一起吗?

是的，还有莫依拉的母亲也和他们一起生活。但是莫依拉由于年龄的关系，与巴瑞相处得不是太好。家庭内部出现矛盾时偏偏又发生了绑架事件。

冈部：BSAA组织在监听到莫依拉的求救信号后，解析出了大致的发信地点，身为人父的巴瑞便立刻只身一人展开了行动。

虽然是孤军奋战，但巴瑞毕竟有长年与生化恐怖作战的经验，因此装备非常充实，带上了匕首、手枪、突击步枪以及自己



的爱枪麦格农。

——前作故事的核心是“背叛”，本作的剧情又扎根于什么主题上呢？

冈部：本作的主题是玩家能切身感受到的“家族之爱、兄弟姐妹之爱”，任何人都能轻松理解和产生共鸣。即使是从未接触过“《生化》系列”的玩家，不知道BSAA等设定也可以放心游玩。游戏中设置了不少向系列作品致敬的桥段，老玩家应该能发现与其他作品的联系。

[illegible]：话虽如此，但剧情也暗藏了与前作类似的“诡计”，相信会让玩家大吃一惊。

——游戏的系统和操作方法与前作相比有哪些传承和变化呢？

安保：本作初期就是以家用机平台为目标开发的，因此与《生化危机 启示录UE》更为相近。单人游戏时，基本可以随意切换两名操作角色，另外也可以本地分屏双打，供两名玩家协力游戏。



——为什么仅对应线下双打呢？

安保：5、6代都采用了线上联机的形式，但是《启示录2》与这两款作品不同，并非两名角色都能持枪战斗。莫依拉基本属于战斗力较低的辅助型角色，只能用手电让敌人硬直，或用撬棍协助攻击。

冈部：当然我们可以把本地分屏双打做成对应线上联机，但是一名玩家作为攻击手，另一个人则只能辅助，考虑到后者在游戏时可能会觉得有些乏味，因此战役模式只做成了支持本地分屏双打。

——莫依拉用手电能够发现隐藏的道具，这是《启示录》里扫描仪“Genesis”的功能吧？

川田：是的，有一些开发人员还把莫依拉叫做“Gene子”（笑）。她不仅能寻找道具，还可以让敌人硬直。也有一些缺了她就无法通过的场景，因此是支援和解谜的重要人物。

冈部：莫依拉不能拿枪，所以与克莱尔的游戏方法大有区别，能熟练操作她的话，才能体会到《启示录2》更深层次的乐趣。

——在概念影像结尾的“Evil is watching”这句信息有什么含义呢？

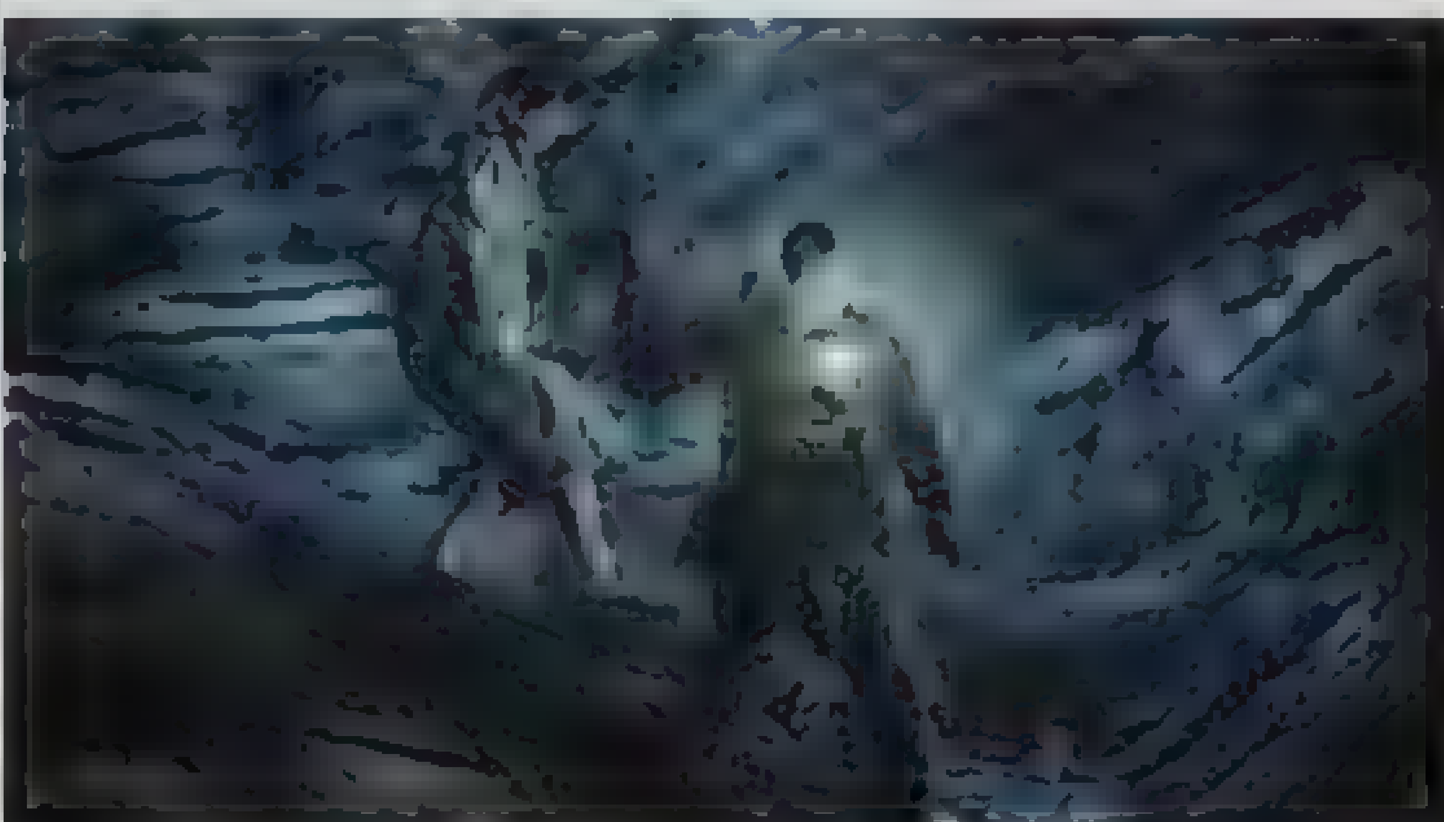
冈部：直译过来就是“邪恶之人在注视着”，《启示录2》中有身分不明的第三者一直观察着情况，这句信息就是为了强调这种恐怖感。

安保：比如设施中到处装着的监控摄像头，就给玩家带来“到底是谁在看呢”的神秘和恐怖感。

川田：前作中也有吉尔遭到囚禁，手无寸铁地逃脱的情况。《启示录2》也是从克莱尔没有任何武器的状态开始，让玩家感受到恐怖。另外在与敌人战斗时，克莱尔和莫依拉也会产生对比。莫依拉原本是设定为会发出尖叫的角色，但这与《生化危机》不太相符，于是把她设定成了不是只会害怕地尖叫，而是直面恐怖、逐渐忍耐和适应的人物形象。毕竟《生化危机》除了恐怖外，用手中的武器反击也是一大主题。

——为什么要采用分章节配信的形式呢？

冈部：各位玩家请听我说，这是为了展现“剧集”的感觉而做出的决定。电视剧以每周一集的方式放映，会让观众非常在意后续的情节，并在与朋友们的聊天中讨论“这周那个情节好厉害啊”、“之后这家伙会不会背叛啊”之类的话题。采用每周配信一章这种以往从未有过的发售形式，是本作的一大挑战。在每章的结尾时会插入“下集预告”，玩家们怀揣着悬念等待下一周的配信，相互之间讨论“接下来会怎么样”，这种感觉就跟看电视剧一样。当然等零售版发售后再购入，也可以像以往一样自在地进行游戏。



白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考

栏目主持：苍穹

苍翼异闻录 失落的记忆



◆Arc System Works◆AVG◆2015年4月9日◆日版
◆白金难度：2◆白金所需时间：8小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



白金综述

与前作相比本作只有一个人物的路线和奖杯有关，所以白金的难度也降低了很多，可以说是典型的白金神作。只要老实在每个阶层收集所有记忆碎片，与猫玩偶对话获得TIPS还有在ノーバディ猜谜的环节里答对全部问题的话便能顺利在一周目获得白金奖杯。因为每个阶层的地图都不会太复杂所以难度并不算高，只要按R键便可以查看总体地图。万一路途上遗漏了哪个记忆碎片或者TIPS也不要紧，在离开ファントムフィールド前还可以和ノーバディ对话以重新探索之前的七个阶层或是重新挑战猜谜节目。如果不知道所在阶层遗漏了多少记忆碎片的话可以随时按□键呼叫ノーバディ询问。下面列出本作白金路线。

1.观看故事演出。

2.进入迷宫，在每个阶层搜集齐全记忆碎片与TIPS。每个阶层都有固定的4个记忆碎片，还有不定数量的猫玩偶。

3.搜集完毕后前往红点，进入ノーバディ猜谜部分，问题全部答对后可以获得其他颜色的记忆碎片作为奖励，问题的答案会在后文列出。

4.重复2、3的步骤直至最后一层便可离开ファントムフィールド继续主线故事。

5.从故事主线Chapter13开始出现结局分歧路线的选项。后文列出通往真结局的选项。



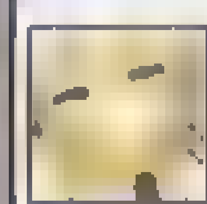
奖杯一览

奖杯	[illegible]	[illegible]
白金	记忆の观测者	取得其他所有奖杯
铜杯	目覚め	开始故事
铜杯	观测开始	开始观看记忆
金杯	苍の观测者	看完Es所有的记忆
银杯	翠の观测者	收集完全部翠的记忆
银杯	紫の观测者	收集完全部紫的记忆
银杯	红の观测者	收集完全部红的记忆
银杯	黑の观测者	收集完全部黑的记忆
铜杯	リドルチャレンジャー	挑战了猜谜
铜杯	リドルマスター・Lv1	第一阶层的谜题全部回答正确
铜杯	リドルマスター・Lv2	第二阶层的谜题全部回答正确
铜杯	リドルマスター・Lv3	第三阶层的谜题全部回答正确
铜杯	リドルマスター・Lv4	第四阶层的谜题全部回答正确
铜杯	リドルマスター・Lv5	第五阶层的谜题全部回答正确
铜杯	リドルマスター・Lv6	第六阶层的谜题全部回答正确
铜杯	リドルマスター・Lv7	第七阶层的谜题全部回答正确
金杯	リドルマスター・皆传	制霸所有的谜题
铜杯	情报屋・见习い	获得第一个TIPS
银杯	情报屋・マスター	收集完全部TIPS
金杯	可能性の世界	通关游戏
铜杯	父の记忆	观看父亲的记忆
铜杯	妹との再会	再次与妹妹见面
铜杯	元の世界へ	回到现实世界
铜杯	友达の为に	回到ファントムフィールド
铜杯	转生した少女	Es成功转生
铜杯	记忆の收集家・Lv1	收集了4个记忆碎片
铜杯	记忆の收集家・Lv2	收集了8个记忆碎片
铜杯	记忆の收集家・Lv3	收集了12个记忆碎片
铜杯	记忆の收集家・Lv4	收集了16个记忆碎片
铜杯	记忆の收集家・Lv5	收集了20个记忆碎片
铜杯	记忆の收集家・Lv6	收集了24个记忆碎片

[illegible]	[illegible]	[illegible]
金杯	记忆の收集家・皆传	集齐了所有记忆碎片
铜杯	幻界・第一阶层	到达第一阶层
铜杯	幻界・第二阶层	到达第二阶层
铜杯	幻界・第三阶层	到达第三阶层
铜杯	幻界・第四阶层	到达第四阶层
铜杯	幻界・第五阶层	到达第五阶层
铜杯	幻界・第六阶层	到达第六阶层
铜杯	幻界・第七阶层	到达第七阶层
金杯	幻界・最下层	到达最下层



难点奖杯打法



苍の观测者



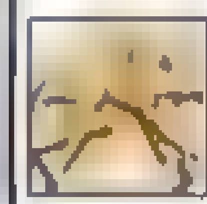
搜集完所有记忆碎片然后看完全部内容便可获得。



情报屋・マスタ－



集齐所有TIPS便可获得，需要费点心思寻找每个阶层里的猫玩偶。



可能性の世界



通关主线的True End便可获得，只要选择下文给出的选项就没有问题了。



记忆の收集家・皆传



集齐所有记忆碎片后便会获得。每个阶层固定有4个记忆碎片，细心在迷宫里寻找，集齐并非难事。

ノ－バディ猜谜

奖杯收集里有一些关于解谜的奖杯，只要每一层中ノ－バディ的猜谜节目都回答正确的话便可解锁。除此之外其他人物的记忆碎片也是谜题全对获得的奖励，每次的问题都是固定的，下面列出问题的答案。

第一回	第一题	ノ－バディ
	第二题	ファントムフィ－ルド
	第三题	优しい人
	第四题	记忆の欠片
第二回	第一题	ビ－ム
	第二题	ドライブ
	第三题	シャベル
	第四题	梦
第三回	第一题	学校
	第二题	鹁丸
	第三题	橙八の护卫
	第四题	血管
第四回	第一题	记忆が见れる
	第二题	名前をつける
	第三题	プリンの味
	第四题	友达
第五回	第一题	コイ
	第二题	时间
	第三题	胚
	第四题	キミのこと
第六回	第一题	下水道
	第二题	ケンカ
	第三题	フライパン
	第四题	家族
第七回	第一题	フエ－ズ4
	第二题	リッパ－
	第三题	クサナギ
	第四题	橙八

结局分支选择

虽然本作的主线故事只是前作女主之一Es的Blue线，但是这条线路同样有分True End与Bad End，下文列出通往True End路线的关键选项，当然为了预防万一各位玩家在出现选项的时候最好存个档。

Chapter15A

选择“橙八の归りを待つ”。

Chapter16A

选择“橙八と周边を散步する”。

Chapter17A

选择“欢迎会をお愿いする”。

Chapter18A

选择“冥が气になる”。

Chapter19A

选择“思いつかない”。

从后面开始的人物二选一便没办法在出现选项时存档了，需要玩家注意。

第一个

选择上方的“ひなた”。

第二个

选择下方的“久音”。

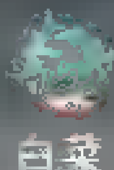
第三个

选择上方的“独眼Es”。

苍翼默示录 刻之幻影 扩张版



◆Arc System Works◆FTG◆2015年4月23日◆日版
◆白金难度：5◆白金所需时间：20～30小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无





白金路线

1.完成故事模式的主线正统剧情、EXTEND STORY和EXTEND GAG。
2.在训练模式中选择一名主力角色，熟悉其技战术与连段，顺手拿到"トレモ势"奖杯。
3.使用该角色完成挑战模式的20条命题连段。
4.使用该角色完成分数挑战模式一次。
5.在网路模式下编辑并改变自己的房间设定，获得奖杯"ゴ-イングマイホ-ム"。
6.使用擅长的角色进行线上等级配对战，打到初段，并保存一场录像。
7.使用擅长的角色在玩家配对战中创建房间，等待其他玩家进入，然后用预设定型文说一句话。
8.在影片剧院模式下播放一段录像。
9.选择HAKUMEN挑战ABYSS模式，突破前6个地下城（多使用6A、6B、6C、3C这几招即可事半功倍）。期间将白面的攻击力提升到70以上，然后找防御力为0的角色，以6C（最大蓄力）>632146C（3段蓄力后刀刃命中），打出10000以上伤害，顺手解掉"お ま た せ"奖杯。
10.回收教学模式、街机模式、弑神模式、UNLIMITED MARS模式和挑战模式的奖杯。
11.在各种线下、线上对战模式中，拿到全部角色相关奖杯。有条件的话请与朋友在对战中的训练房间互刷，能节约一些时间。
12.在观赏模式和线上模式玩家配对战中，补齐最后的购买类奖杯。



奖杯列表

	奖杯名称（日文）	奖杯名称（英文）	获得条件
白金	刻の幻影EX	Fully Extended	获得其他所有奖杯
铜杯	はじめの一歩	Lesson Is More	完成教学模式（チュートリアルモード）到初级为止的全部内容
铜杯	トレモ势	Impersonal Trainer	训练模式（トレーニング）中累积输出10万伤害
银杯	君格斗ゲームうまいねえ！	Bread and Butter	挑战模式（チャレンジ）中完成全部命题的50%
银杯	100%中の100%	Frame Advantage	挑战模式（チャレンジ）中完成任意一个角色的全部命题
金杯	森Pの次回作もご期待ください	Look Forward To It	完成故事模式（ストーリー）中的正统路线剧情
银杯	俺达の戦いはこれからだ！	Ample EX	完成故事模式（ストーリー）中的EXTEND STORY
银杯	续きは漫画で…	Heart To Heart	完成《Remix Heart》出差版（リミックスハート出张版）全章节
铜杯	ギャグストーリーは突然に	Gag Order	完成故事模式（ストーリー）中的EXTEND GAG全章节
铜杯	续きはよ	Just a Taste	完成街机模式（アーケードモード）一次
银杯	生まれた意味を知るモード	Six Education	突破深渊模式（アビス）的前6个地下城
铜杯	ハラショー！	Wunderbar!	完成一次分数挑战模式（スコアアタック）
铜杯	「プレイヤー」を、尝めんなよ	Martial Law	在UNLIMITED MARS模式（アンリミテッドマーズ）中进行10场战斗
银杯	驱逐してやる！	Easy There Big Fellow	完成弑神模式（ハイランダーアサルトモード）一次
铜杯	全阶层都市が泣いた	And The Winner For Best Picture...	在影片剧院模式（リプレイシアター）播放一次录像
银杯	Unlimited Blazblue Works	Unlimited Blazblue Works	在观赏模式（ギャラリー）中购买所有UM角色
金杯	大人买い	Patron Of The Arts	在观赏模式（ギャラリー）中消费10万P$
铜杯	梦を、梦で终わらせない。	Your Guest Is As Good As Mine	在观赏模式（ギャラリー）中购买一张スペシャルゲスト的插画
银杯	あえて言おう、初段であると	These Go To Eleven	在网路模式（ネットワーク）的等级配对战中将等级提升为初段
铜杯	ゴーイングマイホーム	Make This House A Home	在网路模式（ネットワーク）中编辑自己的房间（マイルーム）
银杯	ゆっくりしていってね	Howdy Stranger	在网路模式（ネットワーク）的玩家配对中创建房间，并等待其他玩家进入
铜杯	格ゲーコミュのランクが上がった！	Good Neighbor	在网路模式（ネットワーク）的玩家配对中创建房间，并使用定型文发言
银杯	あいてむこれくしょん	Itemized	在网路模式（ネットワーク）的自己房间中购买一定数量的家具（持有约47个家具时即可获得）
铜杯	さすがです、兄さん！	Nanomachines, Son	选择RAGNA累计吸收10万体力
铜杯	アイスドライブチャレンジ	Freezing Reign	选择JIN，在一大局战斗中用全部D版必杀技命中对手
铜杯	谁より私がイチバン！	Original Flavor	选择NOEL战胜ν-No.13-、μ-No.12-和Λ-No.11-
铜杯	ご注文は姬样ですか?	Air Apparent	选择RACHEL累计在空中待100秒
铜杯	タオのニャスッッッ！	The Tao of Tao	选择TAOKAKA对所有角色发动236A/C派生B命中
铜杯	ワンセットだ！	Tag, Er It	选择TAGER对对手使用紫投命中（5A>投技命中即可）
铜杯	国士无双十一面	Please Sir, Can I Have Some More	选择LITCHI用【棒设置中632146D】打出CH

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
铜杯	怒首领虫 大复活ブラックレ－ベル	Black Bug Shooter	选择ARAKUNE打出100HITS以上的连段
铜杯	Bang!Bang!Bigbang!	Bang Theory	选择BANG，在体力不足35%时发动OD，并以OD版超必杀技击倒对手
铜杯	フィナ－レです	The Finale	选择CARL，用OD中632146D击倒对手
铜杯	お ま た せ	Order Up	选择HAKUMEN打出10000以上伤害的连段
铜杯	ニュ－ヨ－カ－	If You Only Nu	选择ν-No.13－只使用飞行道具胜利
铜杯	断罪します!	I Am The Law	选择TSUBAKI，在一次连段中使用全部D版必杀技
铜杯	战斗は专门外なんですけどね～	Hazama Unchained	选择HAZAMA以OD版超必杀技击倒对手
铜杯	见敌必杀	Stein Alive	选择μ-No.12－，以D系浮游炮放出的飞行道具击倒对手
铜杯	マキシマムインパクト!	Good Grief	选择MAKOTO，以LVMAX的招式击倒对手（LV3或是LVG均可）
铜杯	人狼	Tooth and Claw	选择VALKENHAYN，仅用狼状态下的攻击胜利
铜杯	ふたりはプラチナ	Double-Platinum	选择PLATINUM，在ルナ和セナ两种人格的状态下各自取得一胜
铜杯	自慢の嫁です	Marital Bliss	选择RELIUS，在一次连段中带入所有的236C系派生技命中
铜杯	スレイヴア－トランザムが胜手に…	Knight Rider	选择IZAYOI，用632146D的炮台攻击击倒对手
铜杯	これにて终幕!	Curtain Call	选择AMANE，用AH一击必杀（222D）终结所有角色一次
铜杯	投げ奉行	Game of Throwns	选择BULLET，一小局中锁定对手10秒
铜杯	がんばれ がんばれ	Tasty	选择AZRAEL，一小局中用214B吸收对手的飞行道具10次
铜杯	战国カグラ 特盛り	Gale-Force Wins	选择KAGURA，一小局中用所有D系派生技命中对手
铜杯	だ－いじょ～ぶですか～（笑）	I Get A Kick Out Of You	选择TERUMI，用63214A的踩踏部分击倒对手
铜杯	これが……磁力の力だな	Aunty-Gravity	选择KOKONOE，一小局中让对手浮空累计20秒
铜杯	1・2・3	Alternate Takes	选择CELICA，一小局中听完所有D攻击的语音
铜杯	感动の再会	Good Idea	选择Λ-No.11－，战胜RAGNA



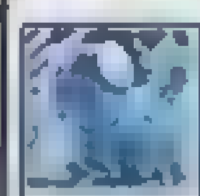
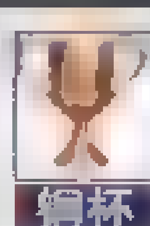

100% 中の 100%

难点一般在于每个角色的第20条命题。小编选择RAGNA，第20条命题打法为：OD＞214D（CH）＞236D（RC）＞6D派生D×2＞5D＞623D派生236C派生214D＞JD＞J214B派生214D（jc）＞JD＞J214D＞214214D。难点在于最后的214214D，需要JD＞J214D的部分中JD打最大延迟，尽量让RAGNA在最低空出招。



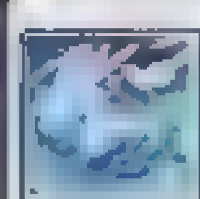
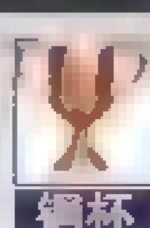

国士无双十三面

用2D设置棒子会比较好，这样打出来的超杀会更容易摸到CH。

怒首领虫 大复活ブラックレ－ベル

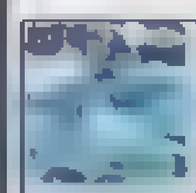
【体力30%以下】OD＞236236C＞236236C。

お ま た せ

除了采用上文白金路线中提到的拿法以外，也可以选择UM角色打以下连段：

【UM角色，对手版边】OD＞6C（最大蓄力）＞632146C（3段蓄力后刀刃命中）＞41236C。



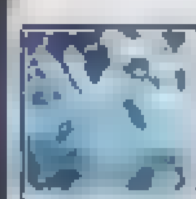

断罪します

蓄满50%HG槽和LV5的D槽，发动214214D＞214D＞22D（最大蓄力）＞421D＞236D＞623D＞236D＞214D。



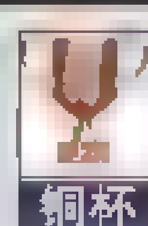

自慢の嫁です

【对手版边】236C派生214A＞236C派生214C＞J236C派生214B。




これが……磁力の力だな

直接使用AH一击必杀（720D）终结对手即可达成。

1・2・3

语音在几个版本中随机切换，给对手选个血厚的TAGER，各种DDD随便乱按到跳奖杯为止即可。

栏目主持：乌冬

掌机市场扫描



趁着这次改版，市场扫描和硬件短消息合并为一个栏目，虽然页数减少了，但栏目的宗旨是不会变的，将继续为广大读者带来最新的掌机市场动态与主机周边信息，以后也请大家多多支持

文 德科

经过一段难以言说的“被叫停”后，国行版PSV重新上市，服务器锁区，软件不锁区，对于玩家来说，虽然是有一点遗憾，但是痛痛快快地给出一个协商后的结果总归是一件让人安心的事情，玩家也可以很明确地根据自己的需要做选择了。从发售后这段时间的市场反应来看，很一般，很多玩家最开始“必入、必首发、必限定”的冲动态度早就已经随着节日的吃喝玩乐消磨掉了，等冷静下来，发现基本不锁区的国行版和自己手里的主机没什么区别之后，也就不买了。而对于准备购机的玩家来说，还是建议购买传统的市售版本，毕竟现在的游戏没有几个是第一时间发售后就是完整版的，各种线上DLC、和朋友之间的联机等等比较实际的问题都会对自己的游戏体验造成比较直接的影响，再加上当玩家购买了PS+会员后可以享受到的免费游戏，也进一步把国行版升华为了“情怀机”。至于说到大家之前很关心的质保问题，如果今年E3索尼公布了3000型的话，有多少人能等到质保到期而不换机呢？从价格来看，水货版也没有受到什么影响，甚至还比节前有了小幅的上涨，回到了1150元的价格。而国行版带来的软件方面的价格优势倒是让人满意，对那几款游戏感兴趣而还没有出手的玩家可以购入了。

New 3DS LL随着SKY烧录卡和GW的双剑合璧居然实现了技术上的完美破解，虽然在操作等准备方面确实挺繁琐的，很多玩家会因此失去游戏的热情，但是也有一些“不破解就不玩星人”不辞辛劳地重复着“下载、拷贝、烧录、调试、玩十分钟、删除、拷下一个”的流程。从实际的使用来说，两个烧录卡也未免有些破费，建议玩家如果是本着破解来的，最好是选择新版本的New 3DS，然后标配一个SKY烧录卡就可以了，玩得开心的话再追加后续投资就是了。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	950	1000	1150	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	990	880	990	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1150	950	1100	750	50	70	110
安徽合肥	大拇指电玩	1150	1000	1150	850	70	100	150
广西南宁	光派电玩	1050	980	1050	830	50	95	130

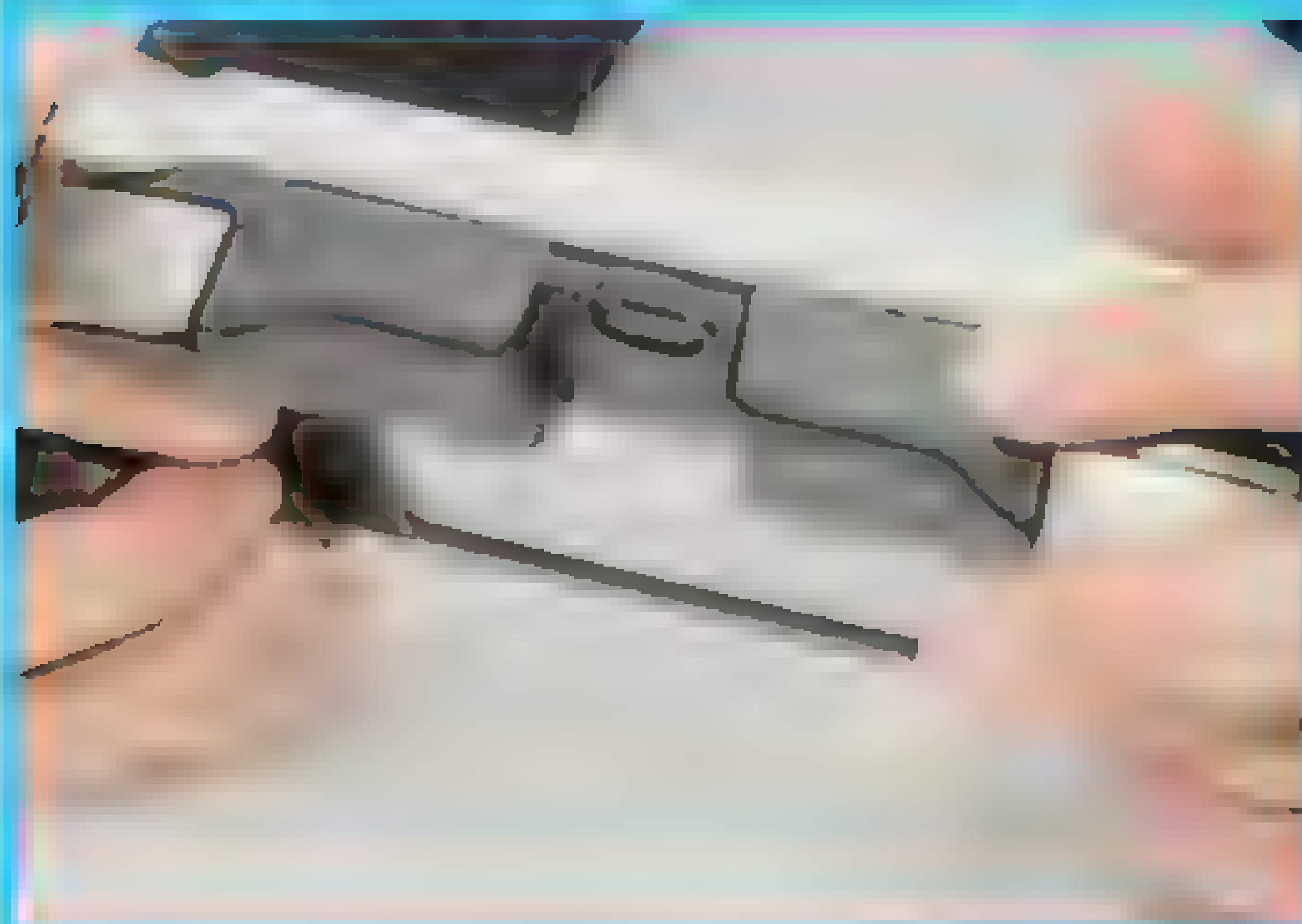
城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	880	1100	550	60	120	260	380	620
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	900	1100	300	80	110	210	330	480
安徽合肥	大拇指电玩	980	1180	300	80	150	250	350	490
广西南宁	光派电玩	950	1080	300	60	95	195	295	495

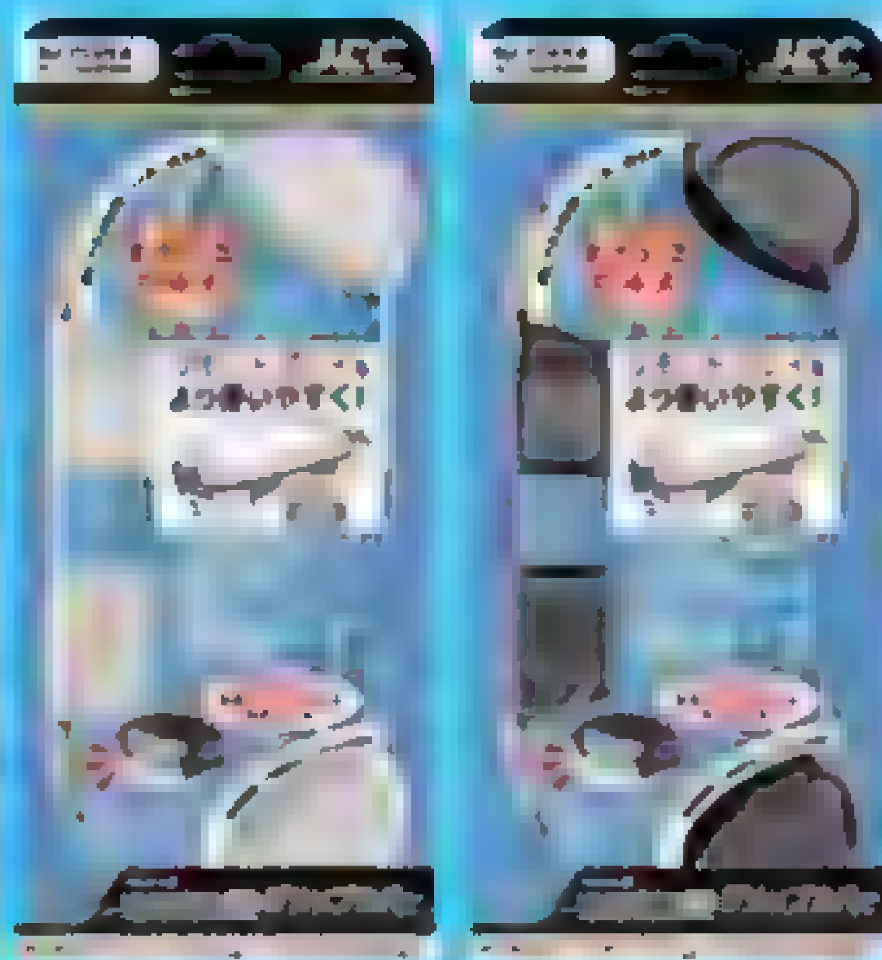
硬件短消息

PSV-2000用L2/R2搭载握把

品　名	PSVITA2000用 L2/R2ボタン搭载グリップカバーブラック
出　品	上越电子工业
对应机种	PSV-2000
官方价格	4298日元

一款搭载了L2/R2键的PSV-2000手柄，主要给玩家在通过PSV-2000玩PS游戏或模拟PS4手柄时使用。L2/R2键通过导电性橡胶和背触板联动，从而达到点击背触板的效果，并且灵敏度上也有保证。握把部分经过了防滑纹处理，握起来更加舒适，而且留下划痕和指纹后也不明显。









New 3DS LL《妖怪手表》主题保护壳

品　名	妖怪ウォッチ new NINTENDO 3DS LL 专用 カスタムハードカバー
出　品	Plex
对应机种	New 3DS LL
官方价格	1706日元

Plex虽然是玩具厂商，不过也推出过不少《妖怪手表》主题的主机周边，这款的New 3DS LL《妖怪手表》主题保护壳就是其中之一。保护壳有两种样式，一种是有着各种版本地缚猫的多彩版，另一种是集结了各种S级妖怪的和风版，至于其他功能参数则是一样的，有兴趣的玩家选择自己喜欢的图案购入即可。









掌门人

咩♥



这辑是233辑，然后在截稿两天前赶专题时与朋友聊天随口用了句“233”这个代表捶地大笑的网络用语后，忽然发现本辑的专题如果以233为题材会更有意思，不过时间来不及了，大家看到这里时，惟一的233辑便成为了过去。虽然233辑过去了，但游戏和生活中各种让人233的事情还是很多的，只要细心去留意生活，就会发现生活中其实种满了笑点的　下面，就开始我们233的“掌门人”吧！

大学生活

上大学后生活发生了翻天覆地的变化，虽然课变少了，但一节更比六节强啊……不知道小编们当年上大学是怎样的感受，以及这四年怎么过的，希望能给点建议。

天津 姚昕

阿鲁：四年时间过得非常快，玩着玩着就毕业了……好好珍惜这四年来之不易的“快乐时光”吧，毕竟是之前苦读十多年换来的。

马修：离开学校太久了，很多都不记得了，不过怎么都是四年，好好珍惜倒是真的。

苍穹：大学的前两年很迷茫，因为不是我想上的学校和专业（虽然是211院校），后两年决定当游戏编辑后就有明确的努力目标了。所以个人认为大学最重要的不是学了多少东西，而是能否找到自己的方向。

库玛：初高中没怎么认真学习的我反而上大学后爆发出了学霸精神，可能是因为学习的都是自己喜欢的东西吧，并且根据兴趣选择的学科也会和喜欢的工作领域联系上，所以很感谢一直尊重我个人选择的爸妈。

虫无兮：大学时周围都是女的，男的没几个玩游戏的，只能看书拍戏谈恋爱，游戏反而是毕业后玩得比较多。

花痴

想起学生时代，很迷一位女歌星，特地买了她一张签名CD，只是为了闻一闻她的“手味”，但是却只有油墨味……当年真是花痴啊。

南宁 卢尚柘

阿鲁：这位同学所言差矣，人总得有点追求不是？追星就要有追星势头，怎么能仅仅满足于闻一闻“手味”，至少也得找个见面会近距离闻闻“体香”才对嘛。

苍穹：于是鲁叔上次为了去见面会近距离闻闻“体香”而买的那个女式包，到底卖出去了没有？。

库玛：不追求明星体香的追星族和咸鱼有什么区别。

冬：难道不是应该舔舔舔吗？

马修：忽然理解握手会了……

白菜：我就说五个字：请理智追星。

只言片语　一直都非常喜欢玩推理游戏，所以最期待《大逆转裁判》，第二期待的是《雷顿教授》的第7作，因为解谜游戏也是我的喜爱。　云南 陈卓

本辑话题由杭州 魔法小糖球读者提供

掌门话题

大家在买入自己心仪的机器或游戏的时候，心情会怎么样咧？比如超开心就会吃好多东西



才买了心仪的机器或游戏后精神上的满足感已经达到顶点状态，就不需要吃好吃的来加持了（骗鬼）



印象最深刻的应该就是买PSP的时候了，当时背着家里人偷偷地买了机器后不知道还要破解才能玩。急忙回家装了两个游戏后才发现问题，当时店家早已关门，只能第二天再去破解。不过那天晚上却一直兴奋得睡不着觉，无奈只能翻出机器不断地浏览游戏的预载画面、更换背景颜色和观看PSP的制作人名单，直到第二天早上才倒在了床上



[illegible]到主机接通电[illegible]止[illegible]稍有点麻木了。想的大都是"明天开始做攻[illegible]"[illegible]外无论我开不开心，都会吃好多东西



学生时代买一台游戏[illegible]良久的钱，来之不[illegible]，心情也多少[illegible]子花了不少钱。以前为了买PS和DC甚至把积攒多年的邮票都给卖了，抱着机器看着空荡荡的邮册心里倍感惆怅。



第一次购入时心情非常激动，当时的想法就是赶快回家玩通宵……至于现在嘛，心情很平静了，因为反正早晚都会买，这也许就是成长



心情没什么特别的，不过会买一些特别的东西配着用，比如SH-06D Nerv限量版手机，我就买了近300元的手机贴膜和手机壳；为了不挡住《塞尔达》25周年限定版3DS的图案，在日本特地海淘了透明外壳这样



我平常属于不该花的钱绝对不花的那种，比如非紧急情况下有公交地铁绝对不打的，但买了特别心仪的游戏机或游戏后往往会破例，应该是早年买了主机或游戏后急于早点玩上的心情吧。后来[illegible]然成为了自己一种特别的[illegible]



买新机器或新游戏当然是第一时间拿来玩，如果是期待已久的游戏，那还会废寝忘食地玩，直到玩到尽兴后才会罢休。



缺钱

上大学时缺钱，但是时间很充裕，总能和小伙伴找点乐子，玩玩什么。工作之后，时间很紧，钱依然很缺。

天津 左路狂飚

**库玛：**钱总归是缺的，最重要的估计还是心态端正与面对诱惑的忍耐力。

**阿鲁：**没错，要抵抗诱惑，除了自己想买的东西外一概不买，久而久之你就会发现，你什么东西都想买了。

**马修：**既然无论如何都缺钱，要么趁年轻享受享受轻松，要么趁年轻多学学。不说有钱有闲，时间和钱上起码占一个嘛。

怀旧情结

其实现在真的没有很多精力玩新的游戏，[illegible]远没有以前的游戏好玩！

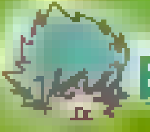
广西 伍尔佳

**虫无兮：**现在的游戏都太[illegible]点，我还是怀念90年代玩的那些奇葩RPG，默默翻出DOS模拟器！

**库玛：**即使是现在我也会玩小时候超级喜欢的"《帝国时代》系列"和《主题医院》等游戏，我个人觉得其实并不是新游戏不好玩，而是在老游戏中有一份情怀在，多年后当我们再玩现在玩的那些游戏时，可能也会感慨万千吧。

：我一直坚信经典游戏不会被时代所埋[illegible]，现在是想回顾老游戏却很难有时间[illegible]

**昴星团：**我无聊的时候总是会拿出老游戏玩玩，以中和[illegible]对新游戏的审美疲劳，类似老游戏那种简单粗暴的思路确实比较合我的胃口。

**白菜：**这也是最常见的体现怀旧情结的言论，我觉得这不能全怪到游戏身上，而是现在的玩家见闻增长，懂得从多方面分析一款作品的质量，当年有得玩就谢天谢地了，哪有空想这些有的没的。

**马修：**貌似每个老玩家都有老游戏情结呢，其实作为骨灰级老玩家，我觉得新老游戏串着玩更好，毕竟时代再变，但游戏的乐趣始终不会变。

只言片语 《机战》！让吾等萝卜粉大饱眼福吧！（南宁 [illegible]）

虫无兮 × 销魂的跑步姿势

苍穹：调查表上有个读者在说“虫无兮的跑步姿势真是销（niang）魂（pao）啊”！

虫无兮：什么时候？

阿鲁：不就是你去TGS时候的内容么？（注1）

> 注1：感兴趣的玩家可在227辑“口袋光环”的《“菜虫”东京行》视频中鉴赏虫无兮的跑步姿势。

虫无兮：都过去半年多了……

库玛：诶？你不是应该马上否认自己根本不娘炮，而不是在这里回忆是哪辑内容么？

虫无兮：我对于这个伤害来得这么迟觉得比较好奇。

阿鲁：时光荏苒，岁月穿梭，你半年前的英容笑貌还深深地留在读者的脑海中……

虫无兮：那时我年方二七，风华正茂，正是喜欢45度角侧视夕阳的年纪。

库玛：（娘炮的)英容笑貌……能忍？

昴星团：英容笑貌……想起了光盘最后的黑白片段（注2）。

> 注2：《东京行》视频的最后，白菜特意剪了一段关于虫无兮的黑白搞笑片段。

虫无兮：一从东京回来就被毛老师回忆杀了。

阿鲁：还记得当年奔跑的身影么？还记得当年与毛老师对手指的感动么（注3）？

> 注3：奔跑的虫无兮以及毛老师和虫无兮模仿电影《ET》对手指的梗，皆为该视频的经典镜头。

苍穹：说起来……这个读者还是你老家汕头的。

虫无兮：居然是老家的人！

苍穹：老乡老乡，背后一枪。

库玛：快去查查是不是你朋友干的。

虫无兮：有道理，回去拿牛肉丸（注4）砸死他。

> 注4：牛肉丸乃潮汕地区的特色美食。

库玛：其实……这张调查表是我寄的（举手）！

阿鲁 × 副业

常言道“每个人都可能有着不为人知的另一面”，当诸位读者以为鲁叔只是《掌机王SP》的一名文编时，检索小能手库玛不经意地发现了鲁叔的两个副业……

库玛：在Amazon上买书的时候突然发现了鲁大师的著作——《阿鲁老和尚教你不生气的法门》！



白菜：哦……怪不得鲁叔平时被公认脾气最好。

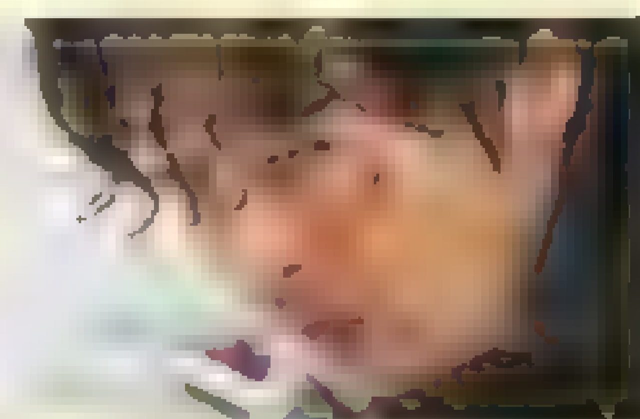
库玛：还有佛法励志读本《所有的累都是心累》。

昴星团：光是标题就受益匪浅，希望大师有空了多给我们讲授一点佛学。

阿鲁：那今天就从“如何不生气”开始教吧。

（几天后）

库玛：《追击者》这个片子真好看，但是主演好像鲁叔，让我分分钟出戏。



乌冬：本人无误，除了头发多了点。

库玛：头发是特效。

昴星团：加了特技的头发。

乌冬：Duang。

阿鲁：我觉得这张更像我一点。



乌冬：哪里像？少美化你自己！

手机刷机把游戏存档给格了，我《DQ5》的60小时存档啊！我还要不要重来，有点不想玩了，刚抓了黄金龙，求安慰。我到底要怎么办？

保定 沙芳源

马修：游戏掉存档……那遥远而又印象深刻的感觉啊。先换别的游戏打转换转换心情，然后重新打吧。

虫无兮：我当年《MHP3》也是刚到了上位就丢了机子，然后就无心继续了。只能说刷机需谨慎，存档必备份啊！要不，开始玩《DQ6》吧？

昴星团：从此以后又有一人学会了“定期备份存档”技能。

苍穹：PS+就有这个功能，快买！

虫无兮：是手游吧……

昴星团：好吧，还以为是NDS模拟器。

231辑读者调查之2015年后玩得最开心的一款掌机游戏

还没能玩上任何一款的洒泪而过。

南宁 蛋蛋

《小箱人》吧，趣味度蛮高的，收集要素也不错，总体还不错。

南宁 李仕政

老游戏，PSV的《心灵传说》，玩这好像蛮欢乐的，“《传说》系列”我还是喜欢的，没理由，这就是爱，这就是爱……

南宁 卢尚拓

当然是《塞尔达》咯，暗黑风格的《塞尔达》，爽翻了。

保定 沙芳源

《战国无双4-Ⅲ》，有爱啊。

北京 KCD

《路易的鬼屋2》，虽然补得有些迟，但还是让人十足感受到任天堂的诚意。游戏不一定要太好的画面，更关键要有实实在在的内容。

三明 克默

《ZⅢ天狱篇》！做得最认真的一款《机战》！

苏州 血祭狂歌

《塞尔达传说 时之笛》，永远的经典！

北京 海豚

儿子出生后到现在还没玩过多少游戏，每过一个月就给小P充一次电，然后等下个月，目前儿子2岁零4个月……

杭州 Deepthroat

被《口袋抓取方块》拉进坑课金了500多元的本人表示：这游戏真好！

厦门 Bean

一个小时



每一次买回来一本《掌机王SP》，不知为什么，[illegible]读者回函表都要花上差不多一个小时的时间……

白菜：这位同学的回函表虽然字数不多，但能看出是用了心去填写的。希望日后也能继续支持我们。

昂星团：这张回函表让我想起了自己当年写回函表的样子。那是每个问题都要纠结半天才下笔的。

马修：当年做读者时也曾经很用心地去给编辑部写信，然后写到一半，圆珠笔说死写不出来字了……

钱包君

喜欢上《任天堂全明星大乱斗》后，amiibo都快攒齐了。我的钱包君都哭了！

北京 张剑

苍穹：[illegible]都有些微妙，等《if》发售后估计我还[illegible]

昂星团：[illegible]是蛮成功的嘛，能让玩家既舍得花钱又玩得开心。钱包君不哭，主人开心[illegible]

阿鲁：[illegible]

白菜：[illegible]

不淡定了

看到230辑第213页的图，瞬间就不淡定了，那个猥琐大叔抱着我们家直虎想要干什么？信不信我买张《编年史3》回来专虐你？赶紧给我放手！

南宁 李仕政

苍穹：计划通（奸笑）。

阿鲁：真不要脸还在笑，得了便宜还在笑……

白菜：苍老师，好大一盘棋……

马修：既安利了游戏，又骗了一张回函表，我从未见过如此厚颜无耻之人！



苍穹：今川义元公这个锅背的……建议买一张中文版来看剧情吧。

只言片语　挺喜欢231辑的游戏人专访，果然要有一颗萌萌哒的心，才能做出受欢迎的游戏。（广西 凌信）

玩家画廊



你一言我一语

作为一个索粉因为高考不能去首发，但求中奖……看在我拖着感冒、轻度脂肪肝、四肢绵软无力的身体的份上，求中奖。

宁波 陆廷宇

马修： 也不知道陆同学到底中奖没有，不过既然轻度脂肪肝，也多运动运动吧

放假在家时，突然对《荣誉》产生了极强的渴望，拿起PSV就有把它白金的冲动，甚至废寝忘食。小编也有这种症状么？

广州 周鑫

马修： 有种症状叫“心血来潮”，说的就是我们这种

我们这情人节的漫展票价60，这年头连去个漫展都快去不起了……

马鞍山 研木全

马修： 话说是因为情人节价高还是

小编们有太多想玩的游戏、想看的动漫，而苦于没有时间，怎么办？

苏州 雨殇

马修： 很简单，一个字：坑

回到老家都没玩过游戏，带回家的游戏机都在吃灰。最近想在老家找份工作，你们掌机王编辑部是个不错的选择，请问一下你们现在有招聘吗？

电白 陈卓

马修： 既然也是在广东，陈同学也可以投简历试试哦

年鉴一直有个问题：很多游戏评价明明很好，但评分和推荐度突然来个6分甚至5分，让人有些费解，所以希望以后文字评价能更详细一些，别报喜不报忧。

安徽 许少玮

马修： 其实年鉴我们一直是专注于在有限的字数内对游戏进行介绍而尽少评价甚至不评价，而推荐分是结合多方面的，比如基于日语的幼教类软件虽然优秀，但对国内玩家的推荐度并不高

想把一整年在《掌机王SP》上刊登过攻略的游戏都玩一遍。

昆明 快乐逍遥

马修： 《掌机王SP》的攻略也都是每辑小编们筛选出来的，敞开地享受大作盛宴吧！

NDS退役很久，想重温一下，但插入烧录卡时竟然一直黑屏！换一张也一样，求小编救急！

南宁 渡轮

马修： 看症状是烧录卡太久不用的问题，你自我筛选下问题吧，先插其他普通NDS看是否是NDS有问题；没问题后插空的（没插TF）的烧录卡试试会不会黑屏；如果都没问题，把TF连接电脑，可以正常打开证明没问题后，就把TF卡好好插正吧

现在下载《口袋妖怪AR搜寻者》，还能收服三飞神传到《X・Y》或者《ORAS》去吗？

南宁 李仕政

马修： 完全可以，不过你还是需要一盘正版的《黑2》或者《白2》才能从《AR搜寻者》里接收捕捉的口袋妖怪并传到《X・Y》或《ORAS》中去

《MH4G》啥时候降到200以下？

北京 WW

马修： 大概等廉价版发售吧，另外《MH5》出了后也许有这个可能

稿费样书在召唤

本辑继续把很早以前没能联系上而欠发稿费和样书的投稿人的笔名、发表辑数以及栏目和内容都放上，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语 暂时没期待的，《MH》和《口袋》都够打上一年的。

20.20

马修：

马修：

马修：

马修：

马修：

马修：

一种态度

年龄大了，因为学习工作的原因，游戏成了一种态度，买来没时间玩就放在那看着吧。想玩时没钱买，有钱买了没时间玩，其实最主要的是习惯了买东西，每个月不收个快递什么的就浑身没劲，每天网上的信息感觉什么都要买，GT80出了，最后任性一下，虽然买了也就刷贴吧……

赣州 贤者模式

马修：在买了可能后悔、不买会肯定又会后悔的时候，有闲钱尽量选择前者。

库玛：买来的游戏放在柜子上浏览盒子也是一种情趣呀！买买买！

白菜：很多时候，人买的是一种满足感。这就跟买来的书没有借来的书看得快是一个道理。

网购·邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元；206，定价18元；216辑，定价14元；217、218、229、232、233辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86～88辑，定价18元。《口袋玩家 Ω红宝石·α蓝宝石 完全攻略本》，定价48.00元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.13，定价35元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编： 730020

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系 电话：0931-4867066，Email：pgking@263.net

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网书刊频道 b.ucg.cn

淘宝动漫游书店 acgbook.com

UCG口袋微店 vd.ucg.cn

只言片语 希望《MH5》能加入《3G》的水战。

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的……大家分享你生活中……pgking@263.net，或者来信……邮政局东尚……号信箱《掌机王》读者服务部（收）……调查表发生了一……变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

✧ 友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避

徐锦程

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：PSP、PSP、GBA

喜欢的游戏：《苍翼默示录》、《杀戮地带》

地址：浙江省桐乡市副市场批发市场 278 号

邮编：314500　　QQ：996871394

Email：996871394@qq.com

电话：0573-88911955

想说的话：祝所有机友健康快乐，买得起自己想买的游戏！

袁雅婷

性别：女　　年龄：18

拥有掌机：NDSi、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》

地址：湖北省武汉市江岸区球场路 64 号武汉六中

邮编：430000　　QQ：450813080

Email：450813080@qq.com

电话：15902761124

想说的话：让我上一次“交流空间”吧！

曾庆龙

性别：男　　年龄：31

拥有掌机：PSP、NDS、3DS、PSV

喜欢的游戏：很多

地址：辽宁省大连市高新园区火炬路 32 号创业大厦 A 座 701

邮编：116000　　QQ：563657460

Email：563657460@qq.com

电话：15304049897

想说的话：PSV 没好玩的游戏！

谢宗百

性别：男　　年龄：21

拥有掌机：NDSL、3DS

喜欢的游戏：《口袋》、《卡比》

地址：广西南宁市兴宁区人民公园九栋 222 号房

邮编：530012　　QQ：2233427814

Email：2233427814@qq.com

电话：13557110486

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

张钊玮

昵称：Aball_zzw

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：全机种

喜欢的游戏：《口袋》、《轨迹》、《MH》、《太鼓》

地址：吉林省长春市朝阳区东北师大附中自由校区

邮编：130021　　QQ：1053204315

Email：1053204315@qq.com

电话：13943055890

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

吴波

性别：男　　年龄：33

拥有掌机：PSP、NDS

喜欢的游戏：《雷顿》

地址：海南省海口市美兰区蓝天路老干中心

邮编：570203　　QQ：53339211

Email：xiaoxiong_abcd@163.com

电话：15008989733

想说的话：坐等 New 3DS 新限定主机。

刘垚

昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：24

拥有掌机：iDSL

喜欢的游戏：《口袋》

地址：天津市北辰区天重道金门里7-3-502

邮编：300400　　QQ：1148765428

Email：zoulukuangbiao@163.com

电话：15122226340

想说的话：坚持纸媒，我与你们同在。

卢辰

昵称：Allen

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MHP》、《P4G》

地址：安徽省庐江县盛世豪庭 1 幢 303 室

邮编：231500　　QQ：1063480196

Email：1063480196@qq.com

电话：15056574037

想说的话：希望能够中到大奖！

王曾亮

昵称：怪谜小孩

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《战神》、《FF》

地址：浙江省温州市泰顺县罗阳镇柏树弄29 号

邮编：325500　　QQ：491413214

Email：491413214@qq.com

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

宋皓晨

昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：18

拥 有 掌 机：GBM、PSP、iDSi、3DS、PSV

喜欢的游戏：《火纹》、《牧场》、《逆转》

地址：江苏省苏州市姑苏区大观花园 52 幢 402 室

邮编：215031　　QQ：574788401

Email：574788401@qq.com

电话：15951267459

想说的话：祝《掌机王 SP》永不没落！

顾文韬

昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：3DS LL

喜欢的游戏：《MH》、《口袋》

地址：上海市宝山区海江二村 164 号 502 室

邮编：200940　　QQ：838718319

Email：838718319@qq.com

电话：18521021676

想说的话：没想到我的另类马里奥竟然上榜了，好高兴！

潘辛烨

昵称：nero

性别：男　　年龄：24

拥有掌机：PSV、3DS、PSP

喜欢的游戏：《MH》、《轨迹》

地址：江苏省苏州市工业区葑谊新村 19 幢 504

邮编：215006　　QQ：1132142020

Email：1132142020@qq.com

电话：13285112132

想说的话：希望有更多的时间玩游戏，也祝《掌机王 SP》越来越好。



库玛



★几乎每年都在搬家的我因为东西越来越多，今年搬起家来格外痛苦。不过就在母上抱怨我衣服太多已经装了三箱时，站在一旁的搬家公司大叔默默地说："哦，这个不算什么，我们还搬过一次十箱的，女孩子爱买衣服嘛，正常的。"看来我离女孩子的最高Level还差了七箱衣服的距离，真是任重道远呢（远目）

★《路易的鬼屋2》好好玩！一惊一乍的路易也萌得要死！诶，没想到来编辑部这么久了居然都没有人给我安利这个游戏，真是不可思议

乌冬



★太久没玩《黑猫维兹》，重新拿起后发现已经完全脱离时代，不仅开了新区域，稀有度最高的卡片也已经从原来的SS级提升到了L级……现在正在穷追猛赶中，不过最近手气还不错，频频抽中L级卡，难道是系统看我太落后的眷顾？

★日式咖喱店CoCo壹番屋终于于去年年底在深圳开了分店，今年年初的时候去试了一下，顺手填了张调查表，想不到就被抽中了优惠券。结合上条，难道最近在走抽签运？



咕噜（美编）



●五·一假期 各种优惠活动袭来，我都视而不见、听而不闻，捂紧了口袋。去景点吧那就是去看人头，哪都是人，高速公路虽然免费但是堵车堵得厉害，海边就更不要说了人多得就像下饺子似的。当机立断去超市买了3天的口粮，在家里蹲了三天。

胧月



★平时群里一直调侃天幻汉化的《FF XII》能不能赶在《FF XV》前面世，总牵头人之一的肯丧尸饱受语言欺凌，如今十年磨一剑终于在五·一期间发布，感谢肯丧尸、瑞卡米、奶球以及其他不太熟悉的汉化参与者们无私而精益求精的付出

★五·一期间去看了一下深圳的中国功夫节，各种演砸，演示气功时木棍硬是敲不断、演示棍术时棍子突然开裂（我觉得这两次NG应该是互相拿错道具了），后空翻踢木板一次没踢碎一次没踢准……值得赞许的是宝安体校的小朋友们，表现得相当不错的

香山（美编）



◆不久前买了一个做玉子烧的煎锅，从而迷上了做各种甜咸的玉子烧。又是看做菜视频又是看料理菜谱，这种刻苦专研的高涨情绪，自从高考之后就再也没有出现过了，这种难得的现象，我要好好珍惜才行。

◆事实证明，不能边走路边玩手机上天为了惩罚我屡教不改，五·一期间经历了手机失手摔地上被自行车压过碎屏幕和走着走着撞上不明物体导致额头受伤去医院这两件喜闻乐见的事情之后，我彻底地改掉了这陋习

sienna（美编）



◆这个夏天和高跟鞋说再见了。

◆五·一还好我哪都没有去，在家休息看看电影听听歌真不错。

◆每次去逛户外店总忍不住要买东西，装备又多了许多，可是今年都还没有去露营过。

马修



◆同是内购游戏，《口袋抓取方块》比《大家的口袋妖怪大乱斗》的运营成熟多了。后者的课金上限简直是厂商玩家两方不得好；相比之下，前者的各种活动始终让玩家保持着黏度，本人就算在五·一假期时从早到晚打《战国无双4-Ⅱ》，中间也不忘刷一下金币。

◆用了5年的诺基亚塞班手机，在半年前做仰卧起坐时摔掉了照相按键后，不久前又因为忘了扣上盖子导致数据口盖遗失，虽然其他功能完好但拿出来实在太残……只好换了新手机，于是解锁了第一次旧手机还能用就换新手机、第一次使用自己的智能手机、第一次支持国产手机、编辑部最后一个非智能手机淘汰等一大堆成就……不对，淘汰那个也算智能手机，只是塞班系统基本没法用而我一直当非智能手机用而已。

阿鲁



■随着气温的升高，蚊虫开始正式活跃起来了，这直接导致我在吃饭时、特别是在一些自然环境比较好的地方吃饭时，蚊子就会跟我一起进食，简直不让人好好吃饭！

■抽空跟库玛和昴星团去看了场丹麦人声乐团Basix的演唱会，以前并没有接触过这类音乐，实际感受过后感觉还蛮不错，至少6个大叔里记住了其中的3个活跃分子。

苍穹

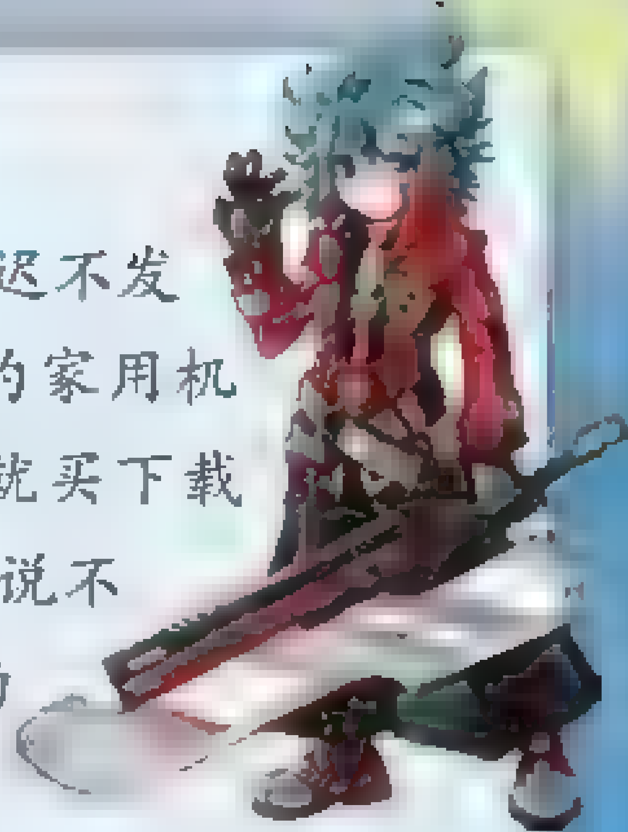


◎蹭了鲁叔的《海贼无双3》玩，也顺便把原作漫画从两年后的剧情补到了最新一话，接下来又要进入苦等"养肥"的阶段了。

◎新学期开始后，家里就针对小侄女报兴趣班的主题召开了几次会议。虽然长辈都是为了后辈好，但还是应该多听听她自己的意愿和想法。"不要用自己的理想去束缚别人的人生。"

◎"It's been a long day without you my friend. And I'll tell you all about it when I see you again."——借歌词悼念一位逝世的朋友，当年收到编辑部的试用机会时曾开心地与其分享，转眼竟已然是三周年祭了。

白菜



□《BBCPEX》因为商家迟迟不发货，直到截稿都还没拿到自己的家用机版。如果不是为了初回特典早就买下载版了。BB群里的傲娇们一个个说不玩，结果拿到游戏战得比谁都勤快——是的，我早就看穿你们了。（PSV版持续训练中……）

□我发现"编看编享"这个栏目超出预计地实用……至少最近又有新剧可以看了。

昴星团

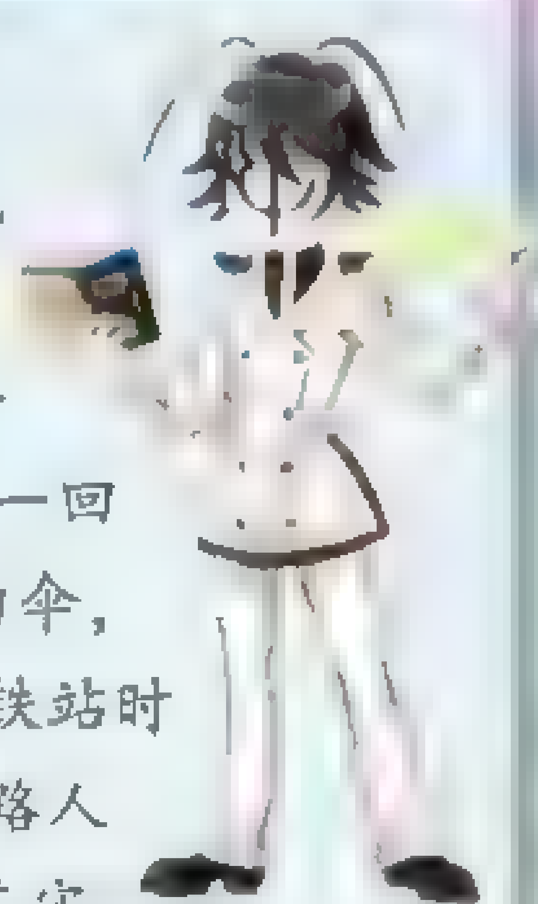


★自己闲着没事就淘宝了几本书来看，不过很快就发现了这些书大多是盗版……果然买书还是直接去书店买的比较实在。

★久违地听了一场演唱会，无论是歌词、旋律还是舞台上的表演都深深地打动了我，不由得让人感叹音乐真是个好东西啊。

★最近自己的牌圈都在大力推广"用决斗带给大家笑容（简称'决带笑'）"的理念，所以自己面对着刚进牌圈的新人时都会拿出娱乐性强的卡组想努力地做到这点，但最后总是会被对面笑着用手抄的上位卡组吊打……

忠无兮



●五·一的时候到广州自我流放了一下。自己走过了许多熟悉的地方，也到了许多从未去过的地方，还向Snake学习玩了一回潜入。由于带了一把形状特殊的伞，以及背了挂满周边的背包，进地铁站时无数次被安保人员拦下，还要被路人误认为是去参加漫展的 这些其实也不是什么大事，持续三天的闷热天气才是最痛苦的，每一天回到住处都大汉淋漓（貌似没有打错字）。希望明年的天气能好一点

Juxi（美编）



◆五·一假期突然感冒，原本计划好的某些事情与朋友聚会只能取消，计划赶不上变化真是没错的。

◆为了让感冒快点好，于是决定去爬山，从家里出发全程都用两条腿，回到家基本动不了了，平时不喜欢运动的人稍微干点体力活就累得要死，身体素质太差，真的需要好好锻炼一下了。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年5月					
14日	蒸汽行动 林肯对异形	Code Name: S.T.E.A.M. リンカーンVSエイリアン	Intelligent Systems	S・RPG	5076日元
28日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA Games	MUG	5378日元
28日	热血时代剧	ダウンタウン热血时代剧	Arc System Works	A・RPG	4860日元
28日	舞力四射 游戏	トライブクルクルTHE G@ME	BNE	ACT	5626日元
中旬	铁道日本 路线之旅 近江铁道篇	铁道にっぽん！路线たび 近江铁道编	Sonic Powered	SLG	6264日元
2015年6月					
4日	星之光辉	ステラ グロウ	SEGA Games	S・RPG	6469日元
4日	新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエはじまりの物语 ～アーランドの炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
11日	节奏天国 精品+	リズム天国 ザ・ベスト+	Nintendo	MUG	5076日元
11日	龙珠Z 超究极武斗传	ドラゴンボールZ 超究极武斗传	BNE	ACT	6146日元
18日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	RPG	6458日元
25日	火焰之纹章if 白夜王国	ファイアーエムブレムif 白夜王国	Nintendo	S・RPG	5076日元
25日	火焰之纹章if 暗夜王国	ファイアーエムブレムif 暗夜王国	Nintendo	S・RPG	5076日元
25日	怪盗Joker 超越时间的怪盗与失落的宝石	怪盗ジョーカー 时を超える怪盗と失われた宝石	BNE	ACT	5626日元
25日	凯蒂猫与三丽鸥角色们 环球巡演	ハローキティとサンリオキャラクターズ ワールドロックツアー	Bergsala Lightweight	MUG	4536日元
未定	高圆寺女子足球3（暂名）	高圆寺女子サッカー3	Starfish SD	AVG	售价未定
[illegible]					
9日	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 －成步堂龙ノ介の冒险－	Capcom	AVG	6264日元
9日	超・逃走中 集合！最强的逃亡者们	超・逃走中 あつまれ！最强の逃亡者たち	BNE	ACT	售价未定
11日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团	Level-5	ACT	4968日元
11日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 白犬队	Level-5	ACT	4968日元
23日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサー リインカーネーション －转生－	Extreme	S・RPG	5980日元
30日	Go！光之美少女公主 砂糖王国与6位公主	Go！プリンセスプリキュア シュガー王国と6人のプリンセス！	BNE	PUZ	5119日元
30日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	AVG	6264日元
[illegible]					
27日	小林可爱到爆 游戏里也萌到停不下来	小林が可爱すぎてツライっ!!ゲームでもキュン萌えMAXが止まらないっ（*´ェ`*）	Happinet	AVG	6280日元
[illegible]					
未定	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	ETC	售价未定
未定	逃脱冒险 绝望要塞	脱出アドベンチャー 绝望要塞	Rocket Company	A・AVG	5184日元
[illegible]					
未定	跨界计划2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン2 ブレイブニューワールド	SEGA Games	S・RPG	售价未定
[illegible]					
未定	怪物猎人 物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	RPG	售价未定
[illegible]					
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level-5	RPG	售价未定
未定	妖怪三国志	妖怪三国志	Level-5	类型未定	售价未定
未定	点心世界	スナックワールド	Level-5	类型未定	售价未定

蒸汽行动 林肯对异形

期待度 A

5.14 ◆Intelligent Systems◆S・RPG◆5076日元 3DS



以《火纹》和《大战争》为玩家们所熟知的Intelligent Systems开发的原创作品，在蒸汽时代的背景下迎战外星人的设定颇具槽点。作为系统核心的“蒸汽槽”会影响角色的行动，在战场上的移动更加自由，攻击目标时则需手动瞄准，喜欢《战场的女武神》式S・RPG的玩家不妨尝试一下。

星之光辉

期待度 A

6.4 ◆SEGA Games◆S・RPG◆6469日元 3DS



本作是一款以剑与魔法作为世界观主轴的S・RPG，从人设与画面风格来看想必是喜爱清新画风的玩家们的心头好。重点宣传的“歌魔法”更是名正言顺地让本作推出许多优秀的歌曲，如果玩家不是对战棋类游戏的系统有特别严格要求的话，完全可以尝试本作，欣赏骑士与魔女所演奏的幻想系故事。

Level-5的发布会一口气给3DS平台增添了不少重量级作品。“《妖怪手表》系列”大爆发，《点心世界》也超值得期待。《跨界计划2 勇敢新世界》的公布多少有点出人意料，希望能改良前作的不足之处。PSV方面“《东方》系列”话题之作《不可思议的幻想乡 欲望之塔》公布发售日，给玩家的夏日带来了一个不错的选择。《传颂之物 虚假的面具》也是系列FANS盼星星盼月亮终于盼到的正Game，赶紧再通一次前作预热吧。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2015年5月			
21日	LOVELY×CATION 1&2	ラブリケーション 1&2	5pb.	AVG	7344日元
28日	CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音	クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr.	BNE	STG	7171日元
28日	信长之野望 创造 威力加强版	信长の野望・创造 with パワーアップキット	Koei Tecmo Games	SLG	9504日元
		2015年6月			
4日	不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン5plus フォーチュンタワーと运命のダイス	Spike Chunsoft	RPG	5184日元
11日	英雄传说 空之轨迹FC 进化版	英雄传说 空の轨迹FC Evolution	角川Games	RPG	6264日元
25日	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ4 ダンシング・オールナイト	Atlus	MUG	7538日元
25日	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous	MUG	5184日元
25日	混沌之子	カオスチャイルド	5pb.	AVG	7344日元
25日	不可思议的幻想乡 欲望之塔（PS商店下载）	不思议の幻想乡 -THE TOWER OF DESIRE-	Aqua Style	RPG	4320日元
		2015年7月			
2日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	SLG	6458日元
9日	太鼓之达人 V版	太鼓の达人 Vバージョン	BNE	MUG	6145日元
23日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
30日	光之巨人	レイギガント	BNE	RPG	6663日元
30日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振リ返リマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	RPG	4059日元
		2015年8月			
6日	光辉圣约 无尽	ルミナスアーク インフィニティ	Marvelous	S・RPG	7344日元
20日	临时女友 与你共度的暑假	ガールフレンド（仮）きみと过ごす夏休み	BNE	AVG	7171日元
27日	舰队收藏 改	舰これ改	角川Games	SLG	6264日元
		2015年9月			
24日	传颂之物 虚假的面具	うたわれるもの 伪りの仮面	Aquaplus	S・RPG	7344日元
30日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	A・RPG	售价未定
		2015年春			
未定	DEEMO 最终演奏	DEEMO～ラスト・リサイタル～	Rayark	MUG	售价未定
		2015年夏			
未定	生化危机 启示录2	バイオハザード リベレーションズ2	Capcom	A・AVG	售价未定
未定	死在迷宫的地下	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	7344日元
		2015年冬			
未定	奇迹女孩祭（暂名）	ミラクルガールズフェスティバル（仮）	SEGA Games	MUG	售价未定
		2015年内			
未定	绝对绝望少女 枪弹辩驳 AnotherEpisode（中日文合版）	绝対绝望少女 枪弹辩驳 AnotherEpisode（中日文合版）	Spike Chunsoft	ACT	售价未定
未定	最终幻想Agito 加强版	ファイナルファンタジーアギト プラス	Square Enix	RPG	4104日元
未定	迷宫旅人2-2	ダンジョントラベラーズ2-2	Aquaplus	RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	激次元组合 布兰+海王星VS僵尸军团（暂名）	激次元タッグゲイム ブラン+ネプテューヌVSゾンビ军团（仮）	Compile Heart	ACT	售价未定
未定	超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP（暂名）	超次元大战 ネプテューヌVSセガハードガールズ 梦の合体スペシャル（仮）	Compile Heart	类型未定	售价未定
未定	勇者斗恶龙 英雄集结 II	ドラゴンクエストヒーローズII（仮）	Square Enix	A・RPG	售价未定

信长之野望 创造 威力加强版

5.14 ◆Koei Tecmo Games◆SLG◆9504日元 PSV 期待度 A

“《信野》系列”的第14部正统作《创造》由于系统简化在粉丝群中引发了不少的争议，此番《PK版》对于原作中会战、军团等软肋环节都进行了强化，而联盟、朝廷以及内应等新系统也让战略感有所提升。本作推出官方中文版基本已是板上钉钉，只不过喜欢的玩家还需要再耐心等待一阵。

不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子

6.4 ◆Spike Chunsoft◆RPG◆5184日元 PSV 期待度 B

本作是2010年曾在NDS平台发售过的“《风来之西林》系列”第五作加强版。玩家要在如仙境般耸立的幸运之塔里展开冒险，昼夜变化、武器成长等系统都被完美地继承下来。除此之外，加强版在初期就追加了5个全新的迷宫，后续还会以配信的方式陆续追加更多的迷宫，保证了游戏耐玩度。

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

- 妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队
- 妖怪手表3
- 星之光辉
- 热血时代剧
- 怪物猎人 物语
- 英雄传说 空之轨迹FC 进化版
- 万亿魔坏神
- IA/VT 七彩斑斓


点心世界


跨界计划2 勇敢新世界


大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险



不可思议的幻想乡 欲望之塔

新作特搜队


异度之刃


天空机士罗迪亚

劲作直击


第3次超级机器人大战Z 天狱篇

本辑《口袋光环》有奖问答题目

《妖怪手表3》的故事舞台从日本搬去了哪里?

A.美国　B.中国　C.德国


3DS LL硬壳包

